专题连载 TALES系谱·历代传说游戏珍贵资料保存版!!

2004 9

电子游戏软件
GAME SOFTWARE



赠 庆街霸15周年 巨人海报

复活!!人间五十年 归来传说

◆无双报道

生化危机4

多罗与流星
异度传说 第二章 善恶的彼岸
VR战士4 最终修订版
北斗神拳

◆邪道攻略

合金装备·双蛇

影之心2/攻壳机动队
死亡之枪O.D./怪物猎人
忍者外传

本刊独家专访

微软魔盒的中国攻略

XBOX与中国玩家的距离还有多远?答案内详!

◆科普园地

铁骑大战操作及战术讲演
XBOX防黑大全

◆足球学堂

被遗忘的技术·谈WE中一些容易被忽略的小技

电击收藏 魔鬼训练终有成果
大象大战完全实况惊喜异常
恐龙猎人恐龙世界
超越国界时空的生死大战
鬼武者3全程剧情第一话
电软也玩EYETOY
男生对女生流汗与健身

三位一体价
杂志+光盘+赠品
9.8元

CAPCOM





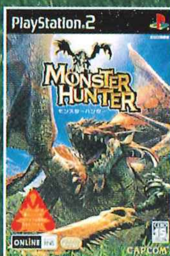
MONSTER HUNTER™

怪物猎人

PlayStation2专用游戏(支持联机)

售价:6,800日元

紧急招募猎人！3·11 怪物狩猎正式解禁。



你的职业是什么？上班族？还是学生？对猎人生活有兴趣吗？在真实的大自然中，用巨型武器打倒庞大的怪物也是一种不错的生活方式吧。想完成各种委托赚取酬金吗？如果不感兴趣的话，也可以悠闲的在河边垂钓。总之，这款游戏中没有固定好的游戏方法，一切全由你自己随心所欲。





发现猎物　开始狩猎　一刀致命　剐骨剔肉　野外烧烤　美食出炉　酒足饭饱

展示专业DVD品质　创立业界DVD标准

电新DVD—绝非家用级别品质

有了刻录机就能做DVD？

NO

电玩新势力 DVD第三弹 VOL.30

大厨掌勺 精品味道









双光碟仅售人民币9.8元

2004·3

电玩新势力 DVD

GAME NEW POWER

巨作圣殿

鬼武者VS忍者龙剑传

独家新品

分裂细胞－明日潘多拉

游戏CG独家公开！实战系统解析！

动感狂想曲

最终幻想7 DVD版预告片

特别企划

日本最新成人游戏前瞻

达人道场

头文字D最速功略

花絮 中国最早的忍者龙剑传珍藏影像

XB忍者龙剑传CG欣赏

附赠CD：游戏音乐前线－白色情人节之恋

青春玉女主持LuLu初登场！

VOL.30 DVD+CD

- 鬼武者VS忍者龙剑传
- 明日潘多拉独家奉上
- 日本最新成人游戏前瞻
- 青春主持LULU初登场

3月31日

全国火热上市!!

DVD+CD 超值劲爆价 ￥9.8

STUDIO 5 倾力打造

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003下半年合集 VOL.7-11

每一段画面，每一行文字都无限精彩！ 3月31发卖

动感新势力VOL.7-11全收录
5张VCD+5张CD 魄力无穷
160面全彩胶订画册
5本中日文对照CD歌词本
特制精美塑料豪华包装盒



20首经典动画MTV，30部动画介绍
70首精选动画歌曲在此集结
5大特辑内容满载

- 水果篮子
- 新世纪福音战士
- CHOBITS
- 高达SEED
- 圣诞特辑

一个也不能少!!



赠 电玩新势力金版MTV
绝赞绝卖！
无人能破的销售纪录



CG动画 颠峰之作「最终幻想」三步曲
Final Fantasy VIII Final Fantasy IX Final Fantasy X
魂之利刃、鬼武者2、天诛2
合金装备2、真·三国无双2
樱大战1&2、樱大战3
山脊赛车4、机动战舰、死或生2
永恒传说 幻想传说
宿命传说 异度传说
寂寞岭2、超时空要塞M3、英雄谭2

动新2003年上半年合集将稍后推出，敬请期待！



ISSN 1006-5032
09>
9 771006 503000

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资、挂号费免取，即日起接受邮购

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第9期 总第132期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.132
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)6447218
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0065号
零售价9.8元

PlayStation®2



想吃怪物的肉吗？
很香的哟！



电软六人手记

编辑手札

不知不觉电软已经有十个年头了，现在的电软是否做到你希望的内容？有什么不足和需要改进的地方？请来信告诉我们你的想法，电软将会更加精彩。



风林



●糟，又想换电视了。虽然一直想不通为什么要把钱横糟在这上面，但每次看到电器城里的样品的时候都痴呆好几分钟，如果不是一个人抱不动，真想当时就抄起一台开溜……

●看清楚了。喜欢游戏机并不一定同样喜欢游戏。那些有收藏癖的君子们，往往不屑于将满把的纸币浪费在五光十色的塑料片上。毕竟，某款游戏机即使再烂得可怜，只要花消一次就可以解决问题，而那些软件上的垃圾可就没的数了。再宽大的胸怀，再淤满的囊代，恐怕也经受不住垃圾游戏的洗劫。与其如此，不如专于一心，硬件收藏之道也非常人所能企及。

●本期开始我们开办了PS2最期待汉化软件的调查，希望广大玩家能够踊跃参加，这些调查我们最终会反馈给厂商，把大家的期望传达给他们。《电软》今后也会多出一份力，这些活动更需要大家的支持。

●晃晃散散，贰零零领肆的炎夏说话就要到了。去年编辑部的空调差点把木头吹死，不知道今年是不是能够好些，可别再犯拧，搞得室内外温差太大，整天吸溜鼻涕可不好。

●好长时间没有动笔了，居然发现自己不会画了。曾经最有天分的漫画后备男，如今已经彻底玩完……键盘毁人！



踩火象

●索尼了不起，原因很多，有一条就是对我们看不起。外来的和尚会念经，但念的要是不同的经，因此索尼在中国一改国外牢牢把控业内口舌的习惯，视代表中国玩家之媒体如"粪土"。因此我对索尼表示深深的敬意，打心眼里佩服她看不上现在主流玩盗版的中国玩家，诚心诚意相信索尼在打动白领、金领、钻石领上的战略真是继往开来。可从印度平原来的大象我这周突然发现，在地安门预定水货正版的人，只有跟我一样"粪土"的本土玩家。

●北京春天就是一个风大，本月10号刚经历今春第一场大风，我家楼下就有26辆私家车，被从附近建筑工地刮来的水泥板砸伤，庆幸大象我命大，那天起晚迟到了，否则工伤……

●最近最爱诺拉丝战士，因为跟大菠萝很像，因为我选的精灵女很靓，尤其是盔甲全卸身着三点的时候。此外是因为这种作品最最深刻体现了游戏收集乐趣的重要性，宝物装备辛苦搜集中……

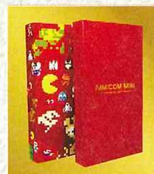


宇部



●最近GBA的10个fcMINI游戏在日本掀起了怀旧热潮，店头经常断货。也难怪，既便宜又经典的作品哪个玩家会拒绝收藏呢？（我只想要zelda和mario）

●近日北京的天气总是阴沉沉的，忽冷忽热，时不时会有风沙来袭。不爽。



●周末准备去趟颐和园，差不多有10多年没去过了。但愿别像香山似的人满为患。

●家中小区的闭路电视正在放国产的惊悚连续剧“梅花档案”，挺好看的。只是每天一集太不过瘾。



PERFECT



●如果说什么是让人刻骨铭心的游戏，那一定是学生时代用省下来的饭钱买的游戏，在周末里挤时间偷偷来玩的游戏。虽然游戏声光效果的进化有目共睹，但是感觉找不到当年激情的老玩家却不只我一个。归根结底，游戏只是人们打发时间的一种娱乐形式，谁也不能永远保持旺盛的游戏热情，而游戏概念的改变也不可能满足所有人的口味。但这并不意味着我们会远离游戏，反而游戏业界的动向和从游戏中所派生出来的各种东西会更加吸引我们。游戏的本身固然乐趣无穷，但是游戏文化同样需要我们用心关注。

●围着各种游戏资讯转悠了半个月，本想在手札里写点天马行空的东西换换脑子，可是一摸到键盘又不由自主地扯到了游戏，或许游戏人的生活就是这么无聊吧（执着？!）。^&^



龙哥

●这几天事特别多！烦！好容易可以睡个午觉，您猜怎么着？一觉睡到下午4点！可见龙哥够累的！

●最近又有不少大型演出在北京举行！确实挺让人振奋！好歹工作之余也有个不错的休闲去处。可是天有不测风云，因GF有事外出，计划只好放弃！周末请朋友吃饭，结果到了想要去的餐馆一看，光排号等座位的就已经站满大厅了！龙哥不由感叹北京今天的“繁荣景象”！

●和家里通电话，听到老妈满口“云山雾罩”！原来她把牙拔了，说话漏风。忽然觉得父母渐渐老了，内心有些凄凉。



●龙哥论战似乎广受好评，于是决定以后每期都有。但是没有读者的支持也是白搭！大家还要多捧场啊！

●上回龙哥手札上登的婴儿照片不是别人，正是龙哥本人。结果被编辑部的同事们笑称是龙哥“喜得贵子”！我冤哪！

●不知不觉又说了不少废话，还望大家别嫌龙哥我嘴贫！谢谢！



飞月

●神威如狱，神恩如海！最近买的盘有N多读不出来的，虽然想去换但老是因为没时间而一拖再拖。最后拖得时间太长，飞月都不好意思去找BOSS了。唉，看着面前这堆杯垫小山我除了叹气还能怎么样呢？有没有人要杯垫，一毛钱一张跳楼大甩卖啦！

●《纳尼亚王国》和《丁丁历险记》要拍电影了！这可是我童年时最喜欢的漫画和小说啊。两部书我都一遍一遍地反复翻看，一直小心翼翼地收藏到今天。《丁丁历险记》就甭提了，光是《纳尼亚王国》都远比《哈利·波特》要强上数倍。能够看到记忆中的作品被搬上银幕，真是幸福啊。只希望上帝保佑千万不要被拍毁了！





本期封面：合金装备

GAME INDEX

PS2

GC

XBOX

ARC

GBA

IQUE

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920
（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.132 2004/9
次世代传媒 VGAME.CN

新闻聚焦

怒涛攻略

无双报道

游戏研究所

科普园地

其它栏目



电击收藏vol.29

■怪物猎人开篇动画 ■魅力策划 胜利十一人国际版 魔鬼训练终有结果！大象对完全实况俱乐部惊喜异常 ■魅力抢眼秀 真三国无双3帝国、杀戮地带、新魂斗罗 ■精选百分百 超越时空的生死大战、鬼武者全程剧情第一话 ■游戏金曲 愈加～百鬼讨伐 ■电软也玩EYETOY 男女体力对抗赛





无法抵御的便携浪潮 手机游戏业状况大揭秘



电视游戏、便携游戏、网络游戏……随着手机硬件性能的不断提高，手机游戏也逐渐走入了人们的生活。虽然目前的手机游戏在整个业界中所占的比例还很小，但是其广阔的发展空间几乎是人所共识的。本期我们将请从事游戏开发工作的叶伟先生对手机游戏的现状做一个宏观的说明。在下期电软中，我们将继续手机游戏的话题，但是着眼点会放在国内市场，请读者期待。

记者：在今天的话题之前我们想先请叶伟先生就手机游戏的现状做一个概述，手机游戏的普及究竟达到了怎样的程度？

叶伟：根据我的了解，手机游戏的市场主要在欧洲和日本，是目前比较流行的一种移动通信增值服务。由于目前手机游戏处于刚刚兴起的阶段，即使在这两个国家里也很难明确说出目前的具体普及程度，2002年整个欧洲的手机市场大约是2亿欧元左右。

来自英国市场研究机构Analysys的研究报告表明，随着彩屏智能手机的广泛应用和手机功能的不断升级，欧洲手机游戏市场可能在2008年增长到接近30亿欧元。按照这个比例来推算，届时全球手机游戏的市场总额可能接近100亿美元，大约是目前电视游戏全球市场额的1/3。这应该算是一个很可观的数字了。Juniper Research的调查报告也证实了这一点。

不过手机游戏的最大特点是它的营业额可能不高，但用户的数量和层次显然将比电视游戏的更大、更杂。在亚洲的韩国，一款可以一睹WWE超级明星风采的WRESTLING手机游戏WWE MOBILE MADNESS在开始运营一个月便突破下载10万次大关，这足以证明其用户的广泛性。

记者：本刊先前曾报道过，SQUARE-ENIX已经把DQ和FF搬上了手机舞台，而NAMCO和BANDAI等大腕厂商也相继公布了手机游戏新作，那么这些手机游戏的收益情况如何呢？

叶伟：应该说还是可以的。SQUARE ENIX去年前三个季度的手机游戏收入是19亿日元，虽然不是一个很大的数字，但是与其开发成本相比，利润率相当高。

而欧洲最大的手机游戏公司，育碧集团属下的GameLoft，2003年第四季度营业额增长了471%，营业收入430万欧元，而全年收入则高达1000万欧元，仅仅发售了30款游戏就得到如此高的收入，应当说是已经有了相当不错的收益了。

记者：目前，国外的手机游戏发展到了怎样的水平呢？

叶伟：由于手机品种的多种多样，其所对应的游戏水平也各不相同。如果我们以诺基亚的N-Gage为标准的话来衡量，可以说手机游戏已经超过了目前的便携式游戏——至少在芯片和多边形处理方面N-Gage具有更大的优势。但N-Gage可以作为手机游戏的普遍标准么？我觉得不行。N-Gage是具有电话功能的游戏机，而不是具有游戏功能的电话，要衡量手机游戏的最高标准，还应当以真正的手机来作参考。

日本Docomo的505i应该是比较合适的参考。日本手机游戏大多是Java游戏，虽然开发方便，在执行速度上存在着比较大的问题。加上普通的手机在显卡方面都是相当的弱，而游戏的容量又有很大限制，应该说此类游戏的静止画面可以达到甚至超过SFC游戏的水准，但是真正执行起来却很少有能够达到FC水平的流畅效果的。

记者：手机游戏是否会对掌机市场造成很大冲击呢？

叶伟：限于目前的技术水平，手机游戏在近两年内还很难对掌机游戏产生比较大的冲击。便携式游戏机是专业的游戏主机，用户对它的要求是完全不一样的。

而从长远来看，可能产生类似N-Gage这种结合了双方面优点的主机出现，但这种设备究竟是应该归类于电话还是游戏机，现在还很难说得清——如果PSP带电话功能，你会觉得它是手机么？

记者：手机游戏用户群和掌机、家用机游戏用户群有什么不同？或者说，什么样的人会去玩手机游戏？

叶伟：手机游戏的用户群更广泛，也更Light，玩手机游戏的人应该是最普通的用户，就是平时你我都可以看到的那些人。玩手机游戏对于他们来说主要是消磨无聊时间的一种方式，比如等人、等车之类。他们不会像玩便携式游戏机那样去投入到一个游戏当中去，如果游戏难度过高，他们往往会购买新的游戏而不是努力去完成它。他们并不是玩家，这一点是相当重要的。

记者：手机的机能和掌机、家用机相比还有多大差距？

叶伟：在对掌机的冲击里已经做了回答。

记者：一款手机游戏大约有多少用户？开发成本大约是多大？

叶伟：手机的开发成本要根据具体的平台和游戏来看——比如N-Gage的游戏就会有一个相对比较完整的开发队伍，而普通的JAVA游戏，一般一个有经验的程序员2～3周就能完成，再加上1～2周的Debug时间，这个成本我想大家都能够算出来。

单是一款手机游戏到底能有多少用户却是很难预料的。我只能说，以目前中国手机的保有量来推算，如果都采用联通这种强制购买方式的话，收益将是相当可观的——但是这种收益有多少能分配给开发商就很难说了。

记者：目前，手机游戏在整个游戏行业内占的比重有多大？

叶伟：手机游戏虽然看上去很火，但在行业内所占的比重并不大。单以SQUARE-ENIX为例，该公司去年前三个季度里，单机游戏的收入为223亿日元，网络游戏为70亿日元，而手机游戏仅为19亿日元，只有单机游戏的8.5%，占该公司前三个季度总收入的4.6%，可以说仍然是一个非常小的比例。

记者：请预测一下今后手机游戏的发展方向。

叶伟：我觉得手机游戏要有大的发展，硬件的发展是最主要的。ATi已经推出了适合手机使用的显卡，这给手机游戏软件的开发带来了很大的想象空间，但显卡并非手机游戏的全部，它还受到数据传送等等各方面的限制。

如果与电视游戏平台作对比的话，目前手机游戏还只是处于FC的时代，惟有硬件上的提高才能带来软件上的爆发。相信当移动通信进入3G时代之后，一切都会有很大的改善。



↑液晶屏幕的显示问题大概是影响手机游戏在国内普及的最大障碍。

SCOOP 互联网泄露DS主机性能 任天堂对此态度模棱两可

本刊日本专讯　最近，在互联网上出现了一份自称“内部资料”的DS硬件规格。由于DS在任天堂未来战略中所处的重要地位，因此这份数据不仅在业界反响强烈，国内玩家亦对此表示关注。

～传闻中DS的硬件数据规格～	
CPU	主处理器ARM946E－S，工作频率67MHz，指令缓存8KB，数据缓存4KB；
	协处理器ARM7TDMI，工作频率33MHz（GBA CPU使用的是同一型号芯片，工作频率为16.8MHZ）；
存储器	4MB内存（开发用机型为8MB），中央处理器与协处理器共享存储器32KB（16KB×2），协处理器专用内部存储器64KB，显存656KB
液晶屏幕	256×192大小的液晶屏幕两个，能够显示262144种颜色（6位色彩深度）
2D机能	最多4层背景卷轴，同屏最多显示128个对象
3D机能	几何变换能力最多为400万顶点/秒，最多每秒12万多边形生成、3000万像素填充能力
音频系统	16通道ADPCM/PCM编码（可设定最多8个通道的PSG音源），搭载麦克风输入功能
网络机能	遵循IEEE802.11协议的无线网络传输能力
操作方式	带有触摸屏（至少一块），十字方向键以及传统的A、B、R、L、Start、Select按钮，正在讨论是否增加X、Y两个按钮
节能设计	可以定时和通过无线网络唤醒的休眠模式；2D、3D绘图引擎和几何引擎以及液晶屏幕都进行了节能优化

这里首先要说明的是，上述DS的数据规格并没有得到任天堂的官方认可。不过与山内家族以往的坚决态度不同，这次任天堂在接受记者提问时却表现得模棱两可，对于“这到底是不是DS硬件规格”等关键问题，多以“无可奉告”加以搪塞。现在几乎可以肯定的是，上述资料是以DS软件开发商手中流传出来的，但是很难说是DS的最终规格还是策划阶段的预想机能。至于其可信度究竟有几成，日本方面的同行认为：至少有70%以上！

NITROの機能概要

CPUコア	
メインプロセッサ	ARM946E-S (67MHz)
サブプロセッサ	ARM7TDMI (33MHz)
メモリ	
メインメモリ	4Mbyte (デバッガ用は8Mbyte)
ARM9/ARM7共用	32KByte(16KByte×2)
ARM7専用内部ワークRAM	64KByte
VRAM	656KByte
LCD	
表示サイズ	256×192 × RGBドット × 2面
表示色数	262,144色(R:G:B=6:6:6)
2Dグラフィックエンジン(A,B)	
BG	最大4面
OBJ	最大128個
3Dグラフィックエンジン	
座標変換能力	最大4M頂点/秒
ポリゴン描画能力	最大120Kポリゴン/秒
ピクセル描画能力	最大30Mピクセル/秒
サウンド	16ch ADPCM/PCM(最大8chをPSGに設定可能)

DS最终定名NITRO！？

由于这份“内部文件”中明确注释有“NITROの机能概要”的字样，因此有人推断，DS的正式名称很可能就是Nitro！而且据说IGN也就此说法向DS软件开发商进行了求证，并且得到了肯定的答复。但是与上述性能传闻一样，任天堂同样并未对此做出任何评价。

EVENT “太正浪漫俱乐部”寿终正寝 昔日浪漫樱花正在走向衰败

本刊日本专讯　尽管樱大战最新作“神秘的巴黎”即将推出，但是为樱战FANS建立的“太正浪漫俱乐部”却将于5月末正式关闭——这是世嘉在3月17日发布的消息。

世嘉官方对于闭会的解释是：“在俱乐部成立的这6年里，我们怀着与大家一样的对樱战系列的热情进行工作，不过俱乐部的现有模式已经无法继续满足会员的需求。基于这样想法，我们决心关闭旧俱乐部，从而集中精力投入新俱乐部的筹划。”

对于世嘉的官方发言，业内人士却抱有不同看法，他们认为“俱乐部”关闭的真实原因是樱战系列游戏的人气已经明显衰退，因此“太正俱乐部”重新开张的可能性几乎为零，而世嘉的说法也实属无奈，因为他们不愿樱迷的热情受到影响。



↑来到PS系主机后，樱大战再也没有当年在土星上一呼百应的超大作风范。

“太正浪漫俱乐部”成立于1997年12月，为樱大战周边文化和商品的推广做出了巨大贡献。在太正俱乐部的基础上，广井王子又在随后的1998年6月创办了“太正浪漫堂”。

太正浪漫倶楽部

SCOOP 双屏DS诱人魅力难以抵挡 软件商纷纷转向任天堂阵营

本刊综合消息　有互联网上的消息说，任天堂的新一代手掌机正在越来越受到各大公司的关注，一些原本签约于PSP的著名软件公司纷纷转向面对来自双屏DS的诱惑。

据世嘉方面称，他们正在与任天堂就DS的软件合作展开磋商，而著名著作人中裕司也表示自己会为DS开发软件。更有传闻称，曾经在SS上引起轰动的3D动作游戏“深夜入梦”也将在DS上推出续作。而在索尼宣布PSP欧美延期的消息以后，一些欧美软件商也对DS表示了好感，他们表示，DS的开发环境和利益分配都令人满意，他们非常有兴趣转向为DS提供软件——据说目前已有多家欧洲公司签约任天堂，其中还包括一些久负盛名的大牌厂商。



←这注定是特例独行的产品任天堂将如何协调两个屏幕之间的关系是业界瞩目的焦点。

对于DS软件阵容的具体情况，任天堂始终不愿过多透露，他们只是向外界承诺：在今年5月份的E3大展上会有一系列“令人瞠目结舌”的软件公布。

SCOOP 任氏新宠DS欲添新砝码 通信视频功能挑战传统概念

本刊讯　除了以上有关NDS的消息之外，另据美国cnn报道，任天堂现在正在考虑，是否将通信聊天技术装备到DS上，也就是目前MSN、QQ以及POPO等通信软件所利用的“IM”技术。如果消息可靠的话，那么DS便可以实现局部即时聊天，即在规定距离内的几个持有DS的玩家可以自由收发信息，而且无需承担任何费用。

该报道还说，任天堂的NDS为了配合这一可能具备的功能，在硬件方面也做出了许多全新尝试，如采用触摸式屏幕。这项设计无疑将会对无线通信和即时聊天带来极大的方便，同样也会为游戏带来不同于以往的新感觉。

另有未经证实的消息称，除了IM以外，DS还将支持视频播放。如果任天堂真的决定在DS上实现以上功能，那么其娱乐性将大大超出其游戏功能。

集玩家之所想，PS2行货软件期待排行榜隆重推出！

自从2004年1月1日PS2在中国正式发售，到目前共推出4款中文软件。《电子游戏软件》为了了解玩家希望有哪些游戏在中国地区发售。与筑波电讯联合推出“筑波最期待PS2中文游戏排行榜”，今后玩家不但可以通过调查表和www.vgame.cn进行投票而且上海和广州的玩家更可以在筑波公司的PS2专卖店中进行投票。每期杂志除了公布调查结果以外还将从参与者中抽取获奖者赠送由筑波公司提供的奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家支持。详情留意“中国电玩榜”。



填电软回函卡 帮索尼出主意



PS2版《幻侠乔伊》再度浮出水面 “独占计划”流言飞舞情势错综

本刊综合消息　与许多人想象的正好相反，SCE曾在去年夏天拒绝了CAPCOM希望将《幻侠乔伊》和《杀手7》移植PS2的请求。



↑乔伊之父神谷英树被业界视为鬼才。

根据IGN的报道，CAPCOM对于上述两款游戏的移植计划由来已久，但是当时的SCEA却以“这两款不能很好的展现PS2机能”为由回绝了CAPCOM的提议。不过或许是《幻侠乔伊》的市场好评打动了索尼，SCEA的态度在去年末发生了巨大转变，他们的发言人更公开表示，“PS2上需要一些有个性而且很酷的2D动作游戏”，而这也最终促成了PS2版《杀手7》计划的大功告成。

由于《杀手7》已经敲定在PS2上推出，有关《幻侠乔伊》的移植计划也再一次浮出水面。根据香港某家电玩杂志的情报，早在去年TGS展的时候，制作人神谷英树就曾表示，他们正在打算为PS2开发一些面向女性玩家的游戏，而此前宣布GC独占的《幻侠乔伊》也确实存在PS2版计划。他们甚至打算降低该游戏的难度，从而在PS2上取悦大众玩家。

种种迹象表明，《幻侠乔伊》距离PS2已经近在咫尺，更有消息说，PS2版《幻侠乔伊》将在今夏公布，今年秋天正式发售！

与《幻侠乔伊》初代作品移植PS2相对应的消息是，接近CAPCOM第四开发部的业内人士爆料，《幻侠乔伊2》的开发工作已经被该公司提上了日程。据说2代的主角仍是JOE，而且前作中JOE的女朋友SILVIA也将变成玩家可以操纵的角色，不过能否进行双人同时游戏现在还不清楚。



↑戴眼镜的JOE女朋友SILVIA在前作中给玩家留下了深刻的印象。

对于2代的发售时间和对应主机，业界的说法是：GC版会在今年年底率先发售，而稍后的一些时候将肯定会有PS2版问世。



格斗鼻祖不甘寂寞，决心三度冲击 《街霸III：三度冲击》PS2版计划公开

本刊东京专讯　CAPCOM东京分部日前宣布：该公司的超人气格斗游戏《街霸III：三度冲击》将在日本发行PS2版。不过他们并没有透露新作的发售时间、价格等具体内容。

《街霸III：三度冲击》于1999年进驻街机厅，2000年6月以世嘉强援的姿态被搬上了DC舞台。时隔4年之后，CAPCOM再次把这款游戏推向了时下最火的PS2。不知是不是由于该游戏的副标题是“三度冲击”，所以CAPCOM坚持即便是相隔4年之久，也一定要将它翻炒第三遍。

“街霸III”不仅在日本和美国盛行，在我国也有许多玩家至今仍然热衷于此。



↑在PS2上看到“太阳”是许多人的梦想。



贪心窃贼夜袭音像店 时运不济一朝入黄泉

本刊美国专讯　破窗窃贼在偷盗PS2软件时因动脉被玻璃碎片割伤而一命呜呼，这位美国惯偷的悲惨遭遇令人哭笑不得。

近日，美国多切斯特州公民库奥塔万在深夜看CNN新闻的时候，突然听到一声枪响（用来打碎玻璃），他闻声而出，发现一个不明身份的男子倒在血泊之中，手中还攥着一款PS2软件。于是他迅速拨打911报警。警方赶到后30分钟，这名窃贼终因失血过多而死在了救护车中。

事后据警方调查，该男子名叫特多伊·B·努内斯，现年37岁，是一位破窗盗窃的惯犯。他在这次偷窃音响店的时候不甚被玻璃碎片划伤了大腿动脉。警官维利亚姆称：“这家伙太不走运，这样的死法是相当痛苦的。”



胜利十一人转会微软魔盒 科乐美公开XB版WE计划

本刊欧洲专讯　KONAMI在今天正式宣布：他们专门为XBOX开发的“胜利十一人”新作已经确定在今年年底于欧洲发售。至此，XBOX玩家将不必再羡慕PS2上如日中天的WE热潮。

欧洲KONAMI高层称：“这款足球游戏的颠峰之作能够在XBOX上登场，我们感到非常欣慰。借助XBOX的拔群性能，WE系列肯定会达到前所未有的声光效果。”

据接近KONAMI开发部的业内人士透露，虽然游戏的开发度不高，但是已经非常有吸引力。球员庆祝时的表情变化和运球动作中的关节滑动都呈现出了突破性的进展。

不过令人遗憾的是，KONAMI目前并没有发布任何日文版的消息，而他们似乎也没有在北美地区发售该游戏的计划。



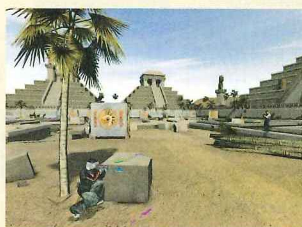
SCE证实PSP与PS2具备连动性 索尼勾勒美好未来，PSP肩负重任

本刊日本专讯　SCE会长Fumiya Takeno近日证实：预计在今年年底上市的新掌机PSP将肯定与PS2(含PSX）存在连动性。尽管Fumiya Takeno在发言中没有明确说明PSP与PS2连动的具体形式，但是他所提出的全新娱乐概念仍然令人们对于PSP的前景充满期待。

Fumiya Takeno表示，“任何有索尼硬件的地方都可以通过PSP连成一体。比如客厅有一台PSX，卧室有一台PS2，PSP则是户外的娱乐工具，如此一来，玩家无论身处何地都可以享受同一款游戏所带来的乐趣，这在以往是不可想象的”。



↑用PSP假想图与PS2互动的画面。



↑由Take-Two代理发行的《Gotcha！》。

↓KONAMI的《十二国战记 红绿的羽化》。



●Take-Two宣布，他们将代理发行由Sixteen Tons Entertainment开发的射击游戏《Gotcha！》。该游戏计划在今年夏天于PS2和PC上推出，游戏可选择18名角色，12个舞台和12种武器，对应网络对战。

●由KONAMI开发的PS2游戏《十二国战记 红绿的羽化》将于6月17日发售。游戏故事以原著小说“红莲之标 黄尘之路”的下卷“风之万里黎明之中”为基础改编，增加了3对3团队战模式及召唤系统。

●据美国杂志PLAYSTATION的报道，美国CAPCOM正在秘密开发FC名作“希魔复活”的续篇。

●由CAPCOM代理的《横行霸道·罪恶都市》将于5月20日发售，定价6800日元。目前已开始接受预约。



GC合金装备首发销量不足3万套 MGS惨痛失利让软件商心有余悸

本刊日本专讯　由宫本茂用面子换来的“合金装备”非但没有让人们看到GC翻身的希望，反倒是再一次印证了其“大作黑洞”的绰号。根据第三方的数据，GC版《合金装备·双蛇》在日本的首发销量只有区区3万套！这样的成绩不仅让任天堂感到沮丧，开发商KONAMI同样觉得颜面无光。



↑去年E3上宫本茂与小岛秀夫的会心微笑，不知当时他们对GC版MGS的前景抱有怎样的期待。

据日本小卖店的销售人员反映，虽然他们没有对复刻版“双蛇”报太大希望，但是如此冷清的首发场面仍然是事先所没有料到的，很难想象在PS2上大红大紫的MGS系列竟然会变得少人问津。

在MGS失利之后，GC的软件战略肯定会更加举步维艰，毕竟CAPCOM和KONAMI的前车之鉴就摆在那里。在许多第三方厂商眼中，方糖已经成了一个入不敷出的恐怖陷阱。



真实巨星迷恋操控虚拟巨星 WE倾倒西甲豪门巴塞罗那

本刊西班牙专讯　KONAMI的“胜利十一人”系列不仅在普通玩家中享有美誉，就连真正的足球巨星们也被其吸引而不能自拔。

来自欧洲足坛八卦新闻网的消息称，西甲豪门球队巴塞罗那的全部队员都是WE系列的忠实拥趸。其中玩得最好的是巴西人小罗纳尔多，玩得最差的是后卫普约尔。而小罗纳尔多最得意的行为就是控制游戏中的自己“盘过”皇家巨星贝克汉姆！

尽管上述消息的可信程度有待考证，但是WE系列细腻而真实的战术配合已经受到了足球专业机构的重视，有些人甚至呼吁开发类似的足球教学软件，以此来提高青年少年球员的战术素养。



←巴塞罗那足球顽童罗纳尔迪尼奥



EyeToy摄像头单独发售 对应游戏即将形成热潮

本刊日本消息　据本刊截稿前得到的消息称，SCE将从4月28日开始单独发售EyeToy USB摄像头，定价2980日元。此前EyeToy 摄像头曾与2月11日发行的“EyeToy: Play”同捆推出，并未单独发售。

索尼方面表示，单独推出EyeToy摄像头是因为对应EyeToy的游戏已经越来越多。这其中包括计划4月29日发售的“怪杰苏洛利”和6月26日的“哈里·波特与阿斯卡班的囚徒”等期待度很高的作品。



●3月8日～17日与业界相关的数字

25,000,000——继任天堂宣布美国GC销量680万台之后，索尼也不甘示弱，发表消息称PS2已经在美国卖出了2500万台。SCEA总裁Kaz Hirai更表示：目前每10名PS2玩家中就有1人玩PS2网络游戏，而这一比例还将在今年年内继续提高。

1,000,000——截止3月12日，光荣发售的PS2游戏《战国无双》已经达到了100万套的出货量。在传统动作游戏一蹶不振的时候，由老牌战略游戏厂商KOEI推出的“无双”系列却成了畅销的代名词。

4——索尼(中国)日前宣布，他们在我国大陆推出的第四款简体中文版PS2软件已经确定为《真·三国无双2》，并预定3月26日发售。《真·三国无双2》于2001年9月在日文发售，2002年8月在我国台湾省推出繁体中文版，全球累计销量冲破200万套。



500,000——NAMCO日前表示，他们为3月18日发售的益智动作游戏《块魂》制定的销售目标为50万套。这样的数字显然不是一个保守的估计，此前被人们普遍看好的《鬼武者3》至今也不过卖出了50万套。

2006——EA高层Johnson日前预测，索尼的下一代家用主机将在2006年发售，而XBOX2则会因今天XBOX的被动局面而不得不提前到2005年下半年推出。不过令人不解的是，Johnson并没有提到GC的后续主机，难道在他眼中任天堂已经出局了吗？

117——19年来，BANDAI的“机动战士高达”一直保持着良好的销售势头。根据该公司在3月1日发布的数据，自“机动战士高达”的第一作于1986年发售至今，该系列的总出货量已经达到了2000万套，而相关游戏则一共推出了117款。

2,000,000——据日本产业新闻报道，NAMCO开发的“太鼓达人”自2002年10月移植PS2以来已经达到了200万套的累计销量。为了纪念这一里程碑式的数字，NAMCO决定在3月25日限量发售《太鼓达人 三代目》与《太鼓达人 兴奋动画祭》的双作同捆版。

2——著名制作人宫本茂在接受英国游戏媒体专访时透露，任天堂正在开发两款超重量级的GC游戏，而且它们全部会在今年内发售。业界推测，所谓的重量级作品应该是“马里奥128”和“塞尔达传说”新作。

84,000——CAPCOM于3月11日推出的网络游戏《怪物猎人》的首发销量为84000套，店头消化率85%。CAPCOM方面亦表示该游戏已基本达成了公司的预期目标。随着内置硬盘的50000型PS2的逐渐普及，PS2网络游戏的销量已开始明显上升。

420,000——索尼于1999年3月16日开始运营的网络游戏《无尽的任务》(EverQuest)日前迎来了自己的5岁生日。索尼称，这是目前为止他们运作得最成功的一款大型网络RPG，玩家对于她的热情甚至超出了公司事先的预期。而截止今年3月16日，《无尽的任务》在全球范围的在线人数已经达到了42万。

●传闻称S-E将在今年的E3大展上公开专门为GC开发的复刻版FF7。

●凭借MGS大红大紫的制作人小岛秀夫在接受采访时表示：“游戏应具备时代特色，我们要从玩家的意愿出发制作游戏，这一点至关重要。”

●EA宣布，根据同名电影改编的《哈里·波特与阿斯卡班的囚徒》将于6月26日在PS2、GC、GBA三种平台上同时发售，类型为动作RPG，并且追加了大量迷你游戏和卡片收集要素。PS2版则对应EyeToy。

●在欧美市场获得无数褒美和掌声的《SOCOM Ⅱ: U.S. Navy SEALs》将于今夏登陆日本。该游戏的年龄划分为“18岁以上推荐”，支持网络对战。

●来自IGN的传闻说，N64上的“马里奥64”将是双屏DS主机的首发软件之一，而且移植度会达到惊人的100%。

●任天堂将于5月14日在欧洲发售“口袋妖怪竞技场”同捆版GC，其中包含GC主机、口袋妖怪竞技场游戏碟、记忆卡251、以及GC+GBA连接线，定价160欧元。



↑妖怪竞技场的最大卖点是可以与GBA连动



“DQ SPRING MEETING 2004”召开 和田洋一发布DQ系列销售数据

本刊日本专讯 3月9日傍晚，SQUARE-ENIX在东京歌剧院大厅召开了“DQ SPRING MEETING 2004”。DQ生父堀井雄二在DQ主题曲的伴奏下向记者宣布：DQ8的副标题已经正式定为“天空、海洋、大地与被诅咒的公主”，但是对于游戏的具体发售时间，他仍然没有给出一个明确的答复。

这次大会主要是为了庆祝PS2版DQ5的开发完成而召开的，DQ5的主创真岛真太郎，作曲家杉山浩一等制作人都相继登台进行了发言。除此以外，S-E社长和田洋一还公布了一系列令DQ迷引以为豪的销售数据，他表示：“DQ自1986年诞生以来，全系列累积出货量已经达到了3400万套，相关书籍出版8000万套以上，就连DQ铅笔也在日本售出了1亿支。毫不夸张的讲，DQ让全世界玩家认识了RPG这一游戏类型，而它也是整个日本软件业的代表和先驱。”



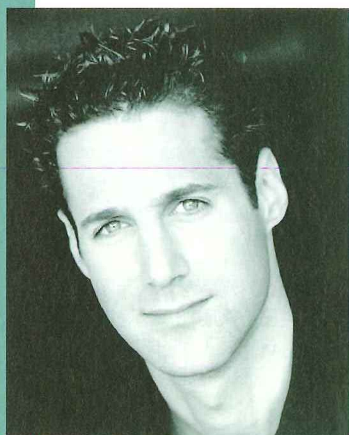
↑东京交响乐团在大会上演奏了3首DQ名曲。


↑已过不惑之年的DQ生父堀井雄二。



古惑狼之父脱离索尼阵营 原因莫名其妙业界表示不解

本刊欧洲专讯 曾为PS系主机开发过“古惑狼”、“旧世界遗产”等著名游戏的新锐制作人Jason Rubin即将离开他效力了8年的Naughty Dog公司，这也预示着索尼阵营将很不幸的损失一员得力干将。


↑外形俊朗的Jason Rubin是许多玩家心中的偶像。

Jason Rubin于1996年创立了Naughty Dog公司，由他领衔开发的“古惑狼”系列不仅在全球范围创下了3000万套的销售记录，其滑稽可爱的主角克拉修更一度成为PS主机的形象代言人。

对于Jason Rubin的突然离职，外界议论纷纷，有人甚至以此推测Naughty Dog与索尼的合作已出现裂痕。不过Jason Rubin本人的回答却相当平淡，他表示：自己选择离开只是因为到了该离开的时候，同时他希望外界不要多作无谓猜想，而他也会在完成PS2版《旧世界的遗产3》才会正式脱离Naughty Dog公司。

天才制作人的出走自然令索尼感到遗憾，不过任天堂和微软却暗自得意，有消息说他们正在游说Jason Rubin为其各自的主机开发软件。



品尝吉野家不如经营吉野家 SUCCESS发布快餐店模拟游戏

本刊日本专讯 鸡肉饭与牛肉饭的诱惑不仅来自街头的吉野家连锁店，今后玩家在PS2游戏中也可以找到快餐老铺的字号。日本厂商SUCCESS日前发布了一款以经营“吉野家”为主题的育成游戏，玩家将在其中扮演一位新店员，并以成为店长为目标而不断努力。

游戏初期分为待客和配餐两部分，待客部分包括“一定时间内售出50份快餐”和“按顾客选择连续上餐30次”等挑战；配餐部分则是按照固定配方组合牛肉饭等各种餐饮。通过上述两项挑战之后，玩家即可进入店长经营模式。

特别值得一提的是，游戏中还设有吉野家问答和吉野家历史等附加模式。开发人员称，在光顾吉野家的同时，了解吉野家的历史也是一件“很惬意的事情”。

该游戏预定5月27在PS2上发售，价格仅售3800日元。



索尼证明EyeToy具备减肥效果 玩家期待行货产品进驻我国

本刊综合消息 玩EyeToy到体力透支、汗流浃背，这样尽情的投入自然会换来减肥效果。根据SCE发布的测试数据，以身高160cm、体重50kg、年龄33岁的女性模特儿为例，她在投入的玩EyeToy的时候，平均每公斤体重会在一分钟内消耗能量0.04卡洛里，运动30分钟后共消耗能量60.0K的卡洛里，相当于以普通速度骑自行车4.8公里的运动量。

不过说到底“EyeToy减肥”只是索尼在宣传上的一种手段，恐怕真正寄希望于玩EyeToy瘦身的人也并不会多，但是对着屏幕比比划划、拳大打脚踢也不失为一种锻炼身体、缓解压力的好方法。

凭借前卫的创意和独特的娱乐性，EyeToy在欧美和日本市场大受好评，其火爆的销售态势酷似当年KONAMI掀起的跳舞机风潮。





索尼第一，微软第二，任天堂垫底 分析家对于未来业界走向各持己见

本刊欧美专讯 最近，Informa Media的分析师对于未来的游戏业界进行了大胆预想。他们认为：到2010年的时候，索尼PS2的后续主机仍将是业界霸主，其欧洲销量会达到3000万台；排在第2位的是微软的XBOX2，销量1000万台；而现在就已经力不从心的任天堂将就此一蹶不振，GC2的销量不会超过500万台。

相对于英国Informa Media公司对于索尼PS3的强烈信任，美国分析师的观点则比较保留。他们表示，就像当初没有人看好索尼的PS会把任天堂从业界霸主的宝座上赶下来一样，现在预言PS3的胜利也为时过早。但他们同时认为：“三国鼎立”的局面也不会维持到2010年。在任何一个领域中，经过竞争后幸存下来的主流厂商大多只有两家，这就好像今天的可口可乐和百事可乐。

言外之意，索尼、微软、任天堂三家中将肯定有一人在下一轮竞争中出局。相信无论这个不幸的角色是谁，都会有玩家为之扼腕。

●根据IGN的消息，去年底于PS2上发售的动作游戏《武刃街BUJINGAI》即将有续作推出，不过开发商TAITO并未对此做出回应。

●有未经证实的消息说，NAMCO的“铁拳5”已经接近开发完成，估计会在今年年底于PS2和街机上登场。NAMCO对此的表示是：“感谢大家对于铁拳系列的关注，但是现阶段我们不便透露任何与铁拳新作相关的消息”。

●网络游戏的方兴未艾不仅让单机游戏品尝压力，就连电视广告客户也感到不安。根据所SCEA最近公布的调查数据，大部分PS2玩家宁愿在电视播出的黄金时段来玩PS2网络游戏，而不去看电视节目。调查表明，在线游戏玩家的游戏时间通常集中在傍晚5点～夜间11点，而这些玩家中大约有65%是18～34岁之间的男性。

●SCE决定于3月18日和3月25日分别发售“陶瓷白”和“樱花粉”两款限定版主机。陶瓷白主机与此前的GT4限定版颜色一致，而樱花粉也曾在去年春天发售过。两者的价格都是19800日元。



樱花粉限定主机



日本《周刊FAMI通》公开著名制作人就职经历

本刊讯　最近，日本《周刊FAMI通》杂志公开了30位日本著名游戏制作人的就职经历，其中包含毕业院校和就职时间两个重要方面。通过以下数据可以看出，绝大部分制作人都接受过大学高等教育，当然其中也不乏一些大学没毕业就踏足游戏公司的“另类分子”，比如中裕司。而另一个引人关注的现象是，这些大腕制作人中竟有1/5的人毕业于美术相关专业，受过专业美学训练的人对于美感有着自己独特而专业的追求，或许这就是我们经常感叹日本游戏的画面效果惟美动人的原因吧。

名字	所属公司/代表作	经历
九条一马	From Soft R-TYPE△、绝体绝命都市	毕业于甲南大学理学部。1989年进入アイレム。1996年作为自由人身份参加了“装甲核心”的开发。之后进入FROMSOFT公司。
高桥宏之	CAMELOT 光明力量、马里奥高尔夫	毕业于日本大学艺术学部。曾就职于金属加工业（营业部长、经理部长、技术部长兼务）及大型体育量贩店。
高桥秀五	CAMELOT 光明力量、马里奥高尔夫	毕业于学习院大学法学部。脱离量贩店的工作之后成为了游戏制作人。与哥哥开发了“黄金的太阳”、“马里奥高尔夫”等热门游戏。
须田刚一	GHM 火焰摔交联盟	毕业于长野中央高校。曾就职于房地产公司、女式手袋专卖店、殡葬馆等各种行业。入社后一直独员责软件开发。
冈本吉起	GAME REPUBLIC 火焰气息、街头霸王	毕业于设计专业学校。1981年作为插图画家进入KONAMI,1983年转投CAPCOM。2003年脱离CAPCOM自己成立了游戏制作公司。
シブサワ·コウ	KOEI 信长野望、三国志	原来是染料化学药品批发商,由于个人兴趣而投身游戏制作。1981年的电脑游戏“川中岛合战”是其处女作。
IGA	KONAMI 恶魔城	毕业于工学院大学电子科。1990年进入KONAMI，长期负责“恶魔城”系列的开发工作。
小岛秀夫	KONAMI 合金装备	大学毕业以后,1986年进入KONAMI担任创意工作。1987年由其领衔制作的“合金装备”首次登场。
高家新吾	KONAMI 胜利十一人	日本大学中途退学。1990年进入KONAMI。曾参加过“恶魔城 德拉克拉X”的开发。后来转而成为“胜利十一人”系列的制作人。
メタルユーキ	KONAMI 心跳回忆	大学毕业后进入KONAMI。最初员责游戏声音方面的工作。现在是“心跳回忆”系列等的制作人。
大场规胜	SEGA WOW 樱大战、忍	毕业于早稻田大学。1992年进入世嘉。最初担任主策划。经手过“超级忍”等多部作品。与广井王子一起催生了“樱大战”系列。
铃木裕	SEGA VR战士、莎木	毕业于冈山理科大学。1983年作为程序员进入世嘉。曾开发过“OUTRUN”、“VR战士”等大作。现任世嘉新设子公司社长。
中裕司	Sonic Team 索尼克、梦幻之星	毕业于大阪府立西野田工业高校。曾先在NAMCO就职,1984年以程序员身份进入SEGA。
名越稔洋	AMUSEMENT VISION 梦游美国、超级猴子球	毕业于东京造型大学。1989年进入SEGA。作为铃木裕的原始CG设计员参与过许多大作的开发。
牧野幸文	Web Master ROOMMANIA＃203	毕业于金泽大学。最初在人事部工作,后来进入开发部,曾担任过多部作品的声音制作。
中村光一	CHUNSOFT 不思议的迷宫、恐怖惊魂夜	毕业于电机通信大学短大部。曾在游戏制作大赛中获得亚军殊荣,此后自己成立了CHUNSOFT公司。
板垣伴信	TECMO 死或生	毕业于早稻田大学法学部。1992年进入TECMO。早期任主程序员。1995年后以“死或生”系列的制作人身份活跃于业界。
建松聪	TECMO 怪物农场	毕业于日本大学商学部。1993年从三菱制钢辞职后进入TECMO。最初担任经营工作,2001年转到开发部。
菊地启介	TECMO 零	毕业于东京理工大学理工学部数学科。1994年作为程序员进入TECMO。1996年在“刻命馆”中担任主程序员。由其监督的第一部作品是“零”。
中村熏	NAMCO MotoGP、山脊进化	毕业于日本大学生产工学部。最初员责街机体感游戏的开发,此后转而开发以PS2为主的家用机游戏。
吉积信	NAMCO 宿名传说、幻想传说	毕业于明治大学政治经济学部。1988年进入NAMCO,负责销售和宣传工作。2002年转而成为游戏制作人。
世取山宏秋	NAMCO 铁拳、灵魂能力	毕业于专修大学经营学部经营学科。自1993年入社后就专门负责“铁拳”系列的开发。
青沼英二	任天堂 塞尔达传说·风之韵	毕业于东京艺术大学美术学部设计学科。1988年进入任天堂。现任游戏主监督。
板本贺勇	任天堂 银河战士	毕业于大阪艺术大学艺术学部设计科。1982年进入任天堂。曾负责“ファミ侦探俱乐部”等游戏的策划。而后又以顾问的身份参加了“瓦里奥制造”的开发。
手冢卓志	任天堂 动物之森、耀奇	毕业于大阪艺术大学艺术学部设计学科。与“超级马里奥”系列和“塞尔达传说”系列有着很深的渊源。
宫本茂	任天堂 超级马里奥	毕业于金泽美术工艺大学工业专业设计科。1977年进入任天堂。处女作为“金刚鼓”。此后开发了“超级马里奥”、“塞尔达传说”等许多不朽名作。
菌部博之	PARITYBIT 德比赛马	毕业于早稻田大学理工部机械工学科。由于入选了LOGIN杂志的程序大赛而进入ASCII。1996开始独立运作游戏公司。
石原垣和	PokeMon 口袋妖怪	毕业于筑波大学研究生院艺术研究科。1995年成立了クリーチャーズ。曾参与“口袋妖怪”的开发工作。
田尻智	Game Freak 口袋妖怪	毕业于东京工业高等专业学校。最初以记者身份活跃于业界。此后成立了クリーチャーズ。1996年创造了风靡全球的“口袋妖怪”。
日野晃博	Level 5 黑暗编年史、暗云	毕业于电脑技术专业学校。曾在两家游戏公司担任主程序员和策划工作。1998年开始独立运作游戏公司。
さくまあきら	Free 桃太郎电铁	毕业于立教大学经济学部。最初以自由撰稿人身份活跃于业界。1987年后开始接手HUDSON的“桃太郎传说”系列。



宫本茂。业界公认的大师与天才，或许还是拥有游戏奖项最多的制作人。不过大师的晚年生活并不悠闲，其游戏理念正在受到越来越多的置疑。



冈本吉起。从CAPCOM出走之后，冈本吉起已经成了昨日黄花。恐怕没有几个人会相信冈本凭借70人的新公司就能找回往日的辉煌。



铃木裕。世嘉的象征，日本街机业的教父。但是铃木裕对于技术力近乎疯狂的追求已经令今天的世嘉感到疲惫。在去年，铃木裕离开了被称为世嘉心脏的AM2。



小岛秀夫。近年来最炙手可热的制作人。经过小岛的精心调教，当年FC上名不见经传的MGS已成了不逊FF、DQ的传世经典。

●根据NDP的数据，2月9日在美国发售的GC游戏《FF水晶编年史》已经卖出了24万套，位列当期美国软件销量榜的头把交椅。

●有未经证实的消息说，任天堂正在秘密开发“火炎纹章”最新作，据说该游戏对应GC和DS主机，可以支持通信对战。

●据索尼欧洲分部透露，他们将在今年年底于欧洲地区发售“综合娱乐家电”PSX。PSX是目前日本国内最畅销的DVD播放器。

●来自美国零售商EB GAMES的传闻称，S-E将于今年10月在XBOX主机上发售一款名为“THE BARDS TALE”的RPG。由于这也意味着S-E将加盟微软阵营，因此受到了业界的普遍关注。不过据本刊得到的情报，“THE BARDS TALE”其实是由INXILE开发的游戏，与S-E不存在任何关系。

●电影版DOA将于今年下半年正式开机拍摄。该片导演为科利·由恩，故事背景会延续原作的游戏情节。而玩家最关心的DOA美女的扮演者目前还没有敲定。

●与FF11在日本大行其道所对应的是，SCE的《SOCOM 2》则是欧美人气最旺的在线游戏。该游戏在美销量已经接近百万，而这其中约有半数的玩家体验到了在线游戏的乐趣，现在他们每天花在PS2网络游戏上的游戏时间约为4.2小时。

●GBA版《机动战士高达SEED》已确定在5月21日发售，价格不明。

责编/Perfect



XBOX2将来有可能会在中国发售!

微软魔盒的中国攻略

原来不懂得什么叫业界，想象中那应该是日本人的事。当PS2和神游机以较低调的姿态摆放到中国人的货架上的时候，我才醒然。从现在的时局来看，中国的电视游戏产业虽然如我们预想一样没有活跃起来，但多多少少还是有些小动作在眼皮底下闪现。除了SONY与任天堂，同样活跃于大陆的微软也在冷静地关注和积极地筹备。

这次，我们有幸特别采访到了微软XBOX新加坡市场经理FRANK先生。在与其两个多小时的交流时间里，我们谈到了许多令人感兴趣的话题，尤其是对于中国市场的看法。在下面整理的文字中，大家可以了解到许多以前猜测纷纷的内幕以及XBOX的战略前景。

——首先想请你谈一下微软对中国市场的看法。

微软一直很重视中国游戏产业，XBOX2将来也有可能会在中国发售，目前具体的时间和方式还不清楚。因为这首先需要进行充分的信息收集、市场调研和准备。公司非常想在中国打开市场，但是目前为止还没有做出确切的决定。而且由于国情和文化的不同，要中国的玩家完全接受XBOX还需要很长的努力。微软如果想要进军中国大陆，需要进行详细和长时间的调查，目前的市场调查报告都还不够详细和具体。

——目前为止XBOX在亚洲的销售情况以及微软方面是否对此满意?

就目前而言：PS2是第一，XBOX则排在第二。在台湾和新加坡情况很好，其他地方则只是马马虎虎而已。微软公司知道亚洲的玩家比较喜欢RPG类游戏，所以今后会在这方面加大力度，6月份即将发售的RPG大作“FABLE”（寓言）就是针对亚洲玩家而专门推出的。

——请问这个“好”或者是“马马虎虎”的标准是什么呢?

不同的国家和地区有不同的标准，在有的地方也许是每个月销售500部主机，但在有的地方则是每个月可以销售3000部。

——那么你们在中国的标准呢?

实际上我们并没有在中国正式发售过任何游戏软硬件，包括PC方面——也许以后会这样做。现在的各种市场调查报告并不够详细，而且我们也需要有自己做的市场调查报告。

——你所说的这些报告是谁做的?

IDC，他们是一个很棒的市场调查公司，在中国可能做得不多，不过在韩国做过很多相关调查。

——你认为这几大家用机厂商中谁是最好的?索尼、任天堂还是微软?

索尼是最好的制造商，微软是最好的软件开发者，游戏方面还是任天堂，GC之所以卖得不大好是因为很多人都认为那是给小孩子玩的。我认为微软做得最好的游戏是HALO，画面和故事都很棒，尤其是AI做得相当的棒!

——HALO这个游戏我们编辑部也有很多人都爱玩,包括我。但是HALO2原定与2004年4月份推出的，现在好像是推迟了，能透露一下推迟的原因吗?

HALO的开发者是BUNGIE，他们想要把游戏做到最好，即使是发售推迟也在所不惜。所以虽然我们微软要求他们按时推出，但是为了把游戏做得更好还是推迟了。

——那么您知道HALO2具体会在什么时候发售吗?

我们要求的是在2004年内，最好就是在今春,但也有可能会延期到2005年，不过这个可能性比较小（笑）。大家都看过HALO2的DEMO吧，确实相当棒，而且我们会在进一步加强其网络功能。HALO不能进行网络对战，但是HALO2可以自己建一个16台主机组成的局域网进行网络对战。

——HALO2不用INTERNET上网吗?

我们会自己建立一个专用的XBOXLIVE，玩家通过它进行上网对战。

——您对其他主机的网络功能有什么看法?

GC也许会发展它的一些网络功能，但是任天堂不会放太多精力在这上面。PS2的网络游戏目前做得很好,但是由于PS2的先天硬件功能的欠缺,所以现在它已经达到顶点了；而XBOX的机能是三大主机中最强的,在这方面无疑更有潜力。

——在今年四月，XBOX将会在新加坡等地展开XBOXLIVE服务，是因为XBOX的普及量已经足够了吗?

我们是认为XBOXLIVE已经有了足够的用户群才正式开展这项业务的，而且这是网络性的东西,你可以和全世界的玩家一起玩。而且距离越近，网速越快。但是在中国的网络条件还不够好，带宽还太窄。不过如果我们有什么好游戏在亚洲要发售的话，会首先选择新加坡。

——为什么呢?我们对新加坡的市场情况不是很了解，能介绍一下吗?

由于新加坡人说的是英语，比较喜欢英文版游戏，因此XBOX的游戏在那比较受欢迎。而在台湾和香港则希望玩到中文版的游戏，同样日本人也更喜欢日文游戏，这样处理起来就会比较麻烦一点。

——我们给您提个建议：如果XBOX要在中国发售的话，可以移植不少世嘉的游戏，因为在中国有很多世嘉的FANS（笑）。

你们的意思是说他们会为了世嘉而买XBOX吗?

——有这个可能（笑）。

实际上XBOX目前的游戏开发方式主要有三种:第一种是微软自己的开发小组进行制作，比如说HALO；第二种是别的厂商制作，微软负责代理发行；第三种则是其他游戏厂商自行开发销售(即我们通常所说的第三方公司）。世嘉和微软在美国有一些合作，但在亚洲地区则合作的比较少。



■FRANK先生（左）与编者合影。



北京的玩家都上哪买XBOX？鼓楼吗？（问编者）

——对，有很多人会去鼓楼，另外还有从日本直接带过来的。

（笑）鼓楼的会比较便宜一点。

——您来过鼓楼吗？

是的，去过几次。那在鼓楼能买到神游机吗？

——可以买到，但神游目前还没有在北京正式发售。

现在除了行货的PS2和神游机，中国大陆的其他主机都是非法的吧？

——实际上中国的玩家们是希望能买到行货主机的，但是因为某些这样或那样的问题而没有办法，所以很多水货主机充斥市场。

除非中国政府的正式允许，否则XBOX也不会在中国发售的。

——您认为行货PS2在中国推迟发售的原因是什么？

我认为PS2并没有完全得到政府的同意，而且索尼在中国也还没有建立比较完善的销售渠道，很多相关措施都还没有配套。

——那如果政府能够配合，剩下的什么是最困难的？

如果政府方面能够配合，最重要的一点就是该以什么样的价位发售XBOX。要打开大陆的市场非常困难，而且发售主机也都是赔钱的事情，这就需要微软在前期进行相当大的投入，以后再慢慢靠软件来收回成本。因此XBOX在中国的推广力度关键在于微软愿意在大陆投入多少钱。

——那你估计中国玩家什么时候才能玩到行货的XBOX呢。

实际上，XBOX已经在中国了。在珠海，就有我们XBOX的生产线了；所以也可以说XBOX已经在中国了。很多XBOX都是中国制造的了，只是还没有在中国正式发买而已。

——XBOX如果在中国发售的话，会采取怎样的策略呢？

XBOX在中国发售的步骤：1、市场调研；2、取得中国政府的配合；3、销售和代理渠道的建设；4、广告宣传。

——中国有很多玩家已经拥有XBOX了，那么他们会是你们的销售对象吗？

在销售主机方面也许不会，不过我们还需要卖软件，所以还是在考虑范围之内的。那你认为在中国会有多少玩家已经拥有XBOX呢？

——我自己就有两台，我预计大概会有5万左右。

5万？太多了，我认为中国的XBOX拥有者只有5000左右。即使是在鼓楼也只有1000台左右的XBOX吧？我们有在香港正式发售XBOX，中国的XBOX应该是从那里过来的吧？

——不仅仅是香港，实际上目前大陆的水货市场销售着各种版本的XBOX。

我认为中国的重度玩家实际上并不多，更多的是轻度玩家。我们不清楚中国到底从哪来这么多XBOX，如果是从日本来得话价格应该会比较贵吧。

——日本的正版软件大概在500人民币左右，微软如果在中国发售XBOX的话，正版软件大概会在多少钱？

因为我们做得都是新游戏，所以XBOX上的软件价格会比较稳定，不会像PS2上的游戏那样很快降价。

——请问今年E3展微软会有什么举动呢？

微软一向很重视E3展，XBOX一定会有很多好的游戏参展的。XBOX2有可能在2005或2006年推出。

——那么会在E3上公布XBOX2的情报吗？

我个人的看法是会的，但是具体的情况还不清楚。

——索尼和任天堂都会在明年推出新的主机，那么微软也会在明年推出新主机吗？

这可是很重大的商业秘密，连我自己都不清楚（笑）。有可能是在明年，但也有可能会是在后年，不过我们会尽快推出新主机的。

——索尼的PSP以及任天堂的新掌机将会在今年底或明年初发售，不知微软有没有进军掌机市场的意向呢？

我们在掌上电脑方面比较擅长，微软暂时还没有进军掌机市场的意向，毕竟掌上电脑在游戏方面竞争不过PSP和GBA，N-GAGE是诺基亚犯的一个很大的错误。



祝《电子游戏软件》的所有读者们快乐！

——那么它的下一代产品呢？您认为有可能吗？

也许会，但是N-GAGE其实只是把更多的游戏加入到手机中而已，并没有多少创新。至少这一代的N-GAGE是不会取得成功的。

——现在XBOX在日本卖的并不好，请问微软有什么对策吗？

XBOX需要改进的是研究如何制作适合日本风格的游戏，以前雇佣世嘉员工的游戏开发公司做出的游戏成效太差，已经被解散了。新的制作团队将会与近期重新组建。发售电脑上的操作系统的话，比如说WINDOWS，我们可以考虑的比较少一点；毕竟没有WINDOWS，很多事情都做不了；但是做游戏则不一样，我们必须做人们喜欢的。

——您对索尼的EYETOY有什么看法？

EYETOY是一个很有新意的东西，因为通常游戏都是通关视觉来刺激玩家的，这个则不同，很不错。

——在网上有传闻说XBOX2会改用闪存进行记忆？

我也有听说过这个传闻，但我也不清楚这条信息是真是假。XBOX2如果真的用闪存而不是用硬盘进行记忆的话价格会低上不少。PS2的部件成本比较低，所以价格也要低上不少。

——您个人最欣赏的主机是哪一款？GC、XBOX还是PS2？

PS2设计得很好，很轻巧和方便；XBOX则是功能齐全并且机能最强的。你呢？（问编者）

——个人比较欣赏GC，因为它上面的游戏比较适合各年龄层的玩家。

的确。我在GC上最喜欢的游戏是METROID PRIME，这还是我的一个朋友推荐的，确实非常的棒！

——那么您认为HALO和METROID的续作哪个会更强？

游戏应该会越来越注重解密要素，由于对应网络，HALO2会比METROID的续作更好，因为任天堂不会在网络游戏上花费太多精力的。

——能说说您个人对中国游戏市场的看法吗？

美国的游戏公司虽然很繁荣，但是大多是"泡沫"经济；中国的游戏市场虽然还很不规范，而且以小公司居多，但是大型的公司一定会生存下来并且会更强。现在中国更多的不是制作自己的游戏，而是引进和代理外国的游戏（比如新浪、搜狐等引进的外国网络游戏）。中国游戏厂商还没有比较强的游戏引擎，如果能够研制出自己的游戏引擎，游戏的研发会容易的多（比如PC上从QUAKE到CS只是对游戏引擎进行强化而已，这样就能节省很大的成本）；日本游戏厂商经常是制作一个游戏就重新研制一个新的引擎，这样做成本太大，也容易造成浪费。有很多游戏都是叫好不叫座，像SQUARE虽然卖了很多软件，但因为不能盈利结果就与ENIX合并了，这方面CAPCOM做得还行。

——那么中国的游戏厂商呢？

现在中国很多游戏厂商大多还是COPY台湾的模式，以后会逐渐发展出自己特色的游戏并做得更好。

——您认为中国游戏业的问题更多的是因为没有得到政府的支持还是盗版呢？

中国的游戏开发上还有很大的问题，在开发方法上都还很不足，盗版其实并不是最大的问题：如果游戏做得好的话可以拿到欧美市场上去买啊（笑）。此外，微软会考虑成立中国自己的研发和培训中心，尽量做到游戏的本土化。也许有人会说干嘛不在日本和韩国？那是因为日本已经是过去了，韩国现在虽然不错，但我们认为还是中国更有潜力。

——最后，请您对《电子游戏软件》和它的读者们说几句话。

恭祝电子游戏软件十周年！同时也祝《电子游戏软件》的所有读者们快乐！

中国电玩榜

本期公告：
1.最近“中国电玩榜”的网上投票已经正式开通了，并且得到了相当多读者朋友的支持，感谢大家的热心参与！不过由于相应的处理统计措施还有待完善，所以加入了网上投票结果的电玩榜要到下期才能正式开始。从本期开始本榜会加入筑波最期待ps2中文游戏排行榜！希望大家能够踊跃支持！
2.统计截止共收到有效选票441张。 责编/龙哥

1 最终幻想10

上期 1



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：161

2 最终幻想8

上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：157

3 世界足球·胜利十一人7

上期 4



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票：149

4 黄金太阳

上期 3



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：131

5 真·三国无双3

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：124

2004年第9期（统计时间2004年3月5日—3月16日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	92
7	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	89
8	鬼武者2	PS2	ACT	CAPCOM	—	89
9	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	86
10	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	57
11	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	55
12	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	52
13	战国无双	PS2	ACT	KOEI	—	52
14	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	—	51
15	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	46
16	忍	PS2	ACT	SEGA	—	42
17	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	38
18	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	35
19	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	35
20	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	34



★这几期电玩榜计票都很低，不少读者开玩笑说道“现在投票的话中奖概率最大了”。不过由于网上计票的开通，下期开始本榜的票数相信将会大大增加了。本期WE7终于把黄金太阳挤了下来，杀入三甲；而零·红蝶也一路高歌猛进，离前五只有一步之遥。超怪兽级软件口袋妖怪的最新作（？）火红和在日本卖得大红大紫的战国无双也都当仁不让地登上本榜！下期应该会有更多的新作打榜吧？

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	未定	5523
2	最终幻想12	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2004年夏	5475
3	勇者斗恶龙5 天空的新娘	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2004年3月25日	4431
4	合金装备索利德3★	PS2	KONAMI	ACT	2004年	2480
5	超级机器人大战MX	PS2	BANPRESTO	SLG	2004年3月	2459
6	王国之心2	PS2	SQUARE · ENIX	A · RPG	未定	1696
7	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	1553
8	真·三国无双3 猛将传★	PS2	KOEI	ACT	2004年3月18日	1171
9	MOTHER3★	GBA	NINTENDO	RPG	未定	1023
10	山脊赛车4★	PS2	SCEI	RAC	2004年	991

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量	总
1	世界足球 胜利十一人7 国际版★	PS2	SCEI	SPG	2月19日	341630	341630
2	SD高达G世纪★	PS2	BANDAI	SLG	2月19日	309368	309368
3	战国无双	PS2	KOEI	ACT	2月11日	226846	847739
4	最终幻想10－2 国际版＋最终任务	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2月19日	171489	171489
5	口袋妖怪·火红/叶绿	GBA	NINTENDO	RPG	1月29日	149242	1552755
6	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟★	GBA	NINTENDO	ACT	2月14日	112195	176089
7	鬼武者3★	PS2	CAPCOM	ACT	2月26日	86341	86341
8	影之心2★	PS2	ARUZE	RAC	2月19日	66973	66973
9	组合机器人	GC	NINTENDO	A · RPG	3月4日	65896	65896
10	攻壳机动队STAND ALONG COMPLEX	PS2	SCEI	ACT	3月4日	35108	35108

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002–2003（naomi2、sega、slg）	43464
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版（naomi2、sega、tab）	12121
3	头文字D ARCADE STAGE VER.3（naomi2、sega、rac）	11919
4	麻将格斗俱乐部2（不明、konami、tab）	8477
5	太鼓的达人5（system246、namco、act）	8473
6	龙之编年史（system246、namco、slg）	7520
7	机动战士Z高达 · 奥古对提坦斯（naomi、capcom、act）	7450
8	VR战士4 进化版 naomi2、sega、act）	5487
9	AVALON之匙（naomi2、sega、etc）	4577
10	KOF2003（naomi2、snk playmore、ftg）	4385

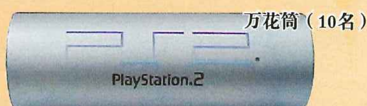
欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称	（机种、厂商、类型）
1	NFL STREET	PS2、EA、SPG
2	索尼克英雄	GC、SEGA、ACT
3	极品飞车 · 地底狂飚	PS2、EA、RAC
4	NFL STREET	XBOX、EA、SPG
5	横行霸道DOUBLE PACK	XBOX、ROCKSTAR、ACT
6	马里奥赛车 · 双重冲击	GC、NINTENDO、RAC
7	HALO	XBOX、MICROSOFT、FPS
8	TREE CRIME: STREETS OF LA	PS2、ACTIVISION、ACT
9	MADDEN NFL 2004	PS2、EA、SPG
10	博得之门 · 黑暗联盟2	PS2、INTERPLAY、A · RPG



筑波最期待ps2中文游戏排行榜

从本期开始将在调查表上刊登20款由小编们精挑细选的游戏名单，大家可以从中选出3款最希望汉化的作品进行投票，还可以自己填写一款名单之外的游戏。调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到筑波指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"筑波最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏。并且从下期开始，将从参与者中抽取中奖者赠送由筑波电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！



万花筒（10名）


PS2背包（1名）

筑波PS2专卖店 大家可以在以下地点进行现场投票：

上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电玩榜，希望大家都能热心参与投票，填上你最喜欢的游戏，争取让它登上榜首吧！下期50份神秘奖品等着你们来拿哦！

河北	段一彪	江苏	戴军	广东	区伟杰	云南	普颖	浙江	付佩斌
上海	费旭东	浙江	杨夏	安徽	张琦	四川	马佳丽	甘肃	杨建飞
辽宁	杨宇家	广东	梁剑云	四川	常建鹏	甘肃	陈志强	新疆	徐磊
上海	刘天明	重庆	马开伟	广东	李子豪	陕西	雷昊	湖北	沙加
天津	杨宇	广西	李鸣旭	辽宁	李剑	内蒙古	黄健	湖北	扈惠琳
北京	李金海	河北	陈冬	山西	王宇	云南	孙煜	江苏	吴佳锋
江苏	黄若人	辽宁	邢子芳	河北	刘成喜	陕西	刘爽	北京	王燕
黑龙江	潘猛	广西	冼伟松	北京	张楠	江苏	俞彤	山东	曾范鹏
浙江	黄维	福建	张晖	辽宁	梁缓	四川	程成	甘肃	安然
湖南	欧宇	浙江	庄哲浩	福建	王号君	广西	钟晖	陕西	马亮


神秘礼物

主人公是特工Leon!



GC	厂商：CAPCOM		发售日：2004年冬
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

Leon·S·Kennedy

本作的游戏主人公。被卷入浣熊镇安布雷拉事件时的新任警官(《生化危机2》),时光如梭，转眼几年过去了,如今的他已经是美利坚合众国的一名优秀特工人员了。在这次的新游戏里,他根据有关总统女儿被绑架的目击证词,就调查该事件,被只身派到了欧洲执行特殊任务。

新作报道

系列最新作《生化危机4》的第1次正式报道，终于登场了！这次的主人公是之前在新闻眼中提到过的Leon，他的身份已经变成了美国的特工。游戏将以欧洲为舞台，并会有新的事件发生。这次我们将就新作情节和系统为大家进行介绍，同时送上监督三上真司的精彩访谈录。

故事情节

浣熊镇被毁灭后又过了数年……美利坚合众国的特工Leon・S・Kennedy，为了调查一起绑架事件，独自一人来到了欧洲执行秘密任务。

被绑架的不是别人，正是总统的女儿。当Leon的调查工作正在秘密进行的时候，突然有人自称在欧洲某处见到了总统的女儿，为此，Leon被派到了欧洲。

为了收集情报而进入某个小村的Leon遇到了凶暴的诡异人群。

Leon遭到了村人们的猛烈袭击。迫不得已勉强应战的他却发现子弹根本无法制止村人前进的步伐，在那一瞬间，Leon又想起了曾在浣熊镇发生的惨剧。“难道说……恶梦还没有结束吗……”不知道疼痛的肉体,超越常人的怪力。

不想再次触及的痛苦记忆又重新浮现在脑海中。然而那些透露着疯狂的双眼却并不寻常，隐约中似乎还残留着一丝人性。

……不对，难道说这些举止奇怪的人并不是……僵尸……？

另一种恐怖的感觉再次将Leon紧紧包围……

CAPCOM 三上真司长篇访谈

三上真司



介绍

CAPCOM公司第四开发部创建者。一手创造、孕育了经典恐怖游戏《生化》系列。除了《生化》系列以外，还曾参与开发制作&监督过多款大作。

比起惊骇的程度更重视游戏性

滨村通信（以下简称**滨村**）我已经试玩过《生化4》了。

三上真司（以下简称**三上**）感觉如何？

滨村 因为攻击的敌人已经不是僵尸了，所以坦白地说，开始真是吓了一跳！游戏很有意思,而且也非常恐怖。

三上 太好了！

滨村 作为玩家来考虑，随着敌人的改变，游戏的节奏也就改变了。连这次游戏恐怖的性质也改变了吧？

三上 虽说这正是我们的意图，但还是略微减弱了一点恐怖的程度。尽管一直以来，我们都是很重视该系列的恐怖度。

滨村 是这样啊。

三上 一开始时最主要的概念的确是注重恐怖度,然后是游戏性。不过这次观念的优先度完全颠倒了过来。

滨村 作为一款游戏，首先还是必须具有一定的乐趣才行啊。

三上 是的。乐趣度会在游戏的每个部分中体现出来。而恐怖度呢，大家只要一边玩着游戏,一边就能一点一点感受到了。所以，你说应该更重视汤料还是应该更重视面呢？

滨村 哈哈哈（笑）。汤料和面,感觉起来的确如此。

三上 如果一起放进去的话，汤料和面混在一起可能就不太好分清哪个是哪个了吧？就恐怖度和游戏性来说，我觉得恐怖度应该是汤料，而游戏性则是面。

滨村 嗯，嗯。

三上 这样说来，《生化4》就是有弹性的面啦！！

滨村 哈哈哈！（笑）

三上 看吧，只要和我对话就会演变成这样，绝对成不了一场普通的访谈。（苦笑）

小林裕幸（《生化4》的制作人，以下简称**小林**）三上君，这次访谈才刚开始哦。

系统焕然一新「FullModel change」

本作对从初代《生化》传承下来的系统进行了大刀阔斧的变更。游戏的场景采用3D构筑而成，玩家可以在其中自由移动。不像以前那样在用固化手法描绘的背景中移动时，画面也不需要切换。而且画面采用了16：9的宽银幕比率，视点则既不是第一人称也不是第三人称而是“BehindCamera”。另外，对敌人攻击的方法并不是自动瞄准，玩家需要自己瞄准狙击的目标。在画面内可以直接看到体力槽和弹药数也是新作的变更点之一。



Behind Camera

基本上，Leon的背影始终位于画面中央或靠左的部分。这样，玩家可以更好地同时体验到第三人称视点的优点“容易了解周围状况”，和第一人称视点的优点“真实的临场感”。



←画面采用了横向16：9的比率显示。在普通的电视上，上下部分会加入黑色的遮挡带。





←事件发生时，游戏画面就会转换成实时展开。

射击目标

《生化危机》以前的作品均采用了按R键装备武器，自动瞄准敌人的系统。不过在本作中，玩家装备好武器之后可以自己调整准星进行攻击，自由选择攻击敌人的哪个部位。





↑从枪的前端延伸出激光准星。比如说，玩家可以向设置在地面上的一个个陷阱开枪哦。

↓→发现一个发出橙色光芒的小物体。一旦近距离攻击的话，就会被卷入爆炸中吗……！？





居然有圈套!?

三上 啊，是吗。小林很严肃啊！

小林 想随便聊点什么都没关系的。接下来就进入正题吧。

CAPCOM宣传部 请核对原稿。

三上 你们是监督我的秘探吗？在这个领导整容中，我胡扯的内容全都会被砍掉吧。(苦笑)

滨村 哇哈哈哈（笑）。

突然改变内容的原因是？

滨村 这次的游戏系统也突然改变了。本作中的模式和以前的《生化》系列相比，完全不一样啊。

三上 是的。

滨村 那么这次是从根本上完全改变了吗？

三上 我们想在《生化4》中重新找回新鲜感。所以才会突然兴起改变的念头。不过这次的作品还是《生化》中最重要的东西保留下来了。

滨村 你说的那个重要部分用语言来形容是什么呢？

三上 就是恐怖与破坏。长久以来，紧张与缓和一直是适用于游戏的古老规则。这也是一种天平吧。不过这次的《生化》却在推翻这种本质精髓的基础上进行了重新构筑。

滨村 原来是这样啊。虽然说这款《生化4》看起来是一款完全不同的游戏，但还是可以感到它与《生化》的原点是相同的。看来我们又可以重新找回以前第一次玩《生化》时的那种新鲜感啦。

三上 你能有这种感觉的话，我可是太高兴了。

将画面改成宽幅的理由是？

三上 在《生化4》中，我们想将临场感提升到一个更加重要的位置，所以才选择了宽银幕的设计。但是我也听到了一些开发人员的“批评”，并说我太“小气”了。

滨村 为什么呢？

三上 “画面上下都挡着，什么

『生化危机』彻底推翻本质进行重新构筑



不是僵尸的新敌人！

玩《生化危机》时，最让我们期待的就是能够出现不同于以往的敌人，因为总是面对毫无思想的敌人确实非常缺乏挑战性。那么首先让我们看看左面的图片吧。这就是在本作中袭击玩家的敌方角色之一。虽然乍一看不像僵尸，似乎是个普通的人类……但其真正的身份仍然尚未明朗。我们现在惟一可以肯定的是，他肯定有着不同于僵尸的思维行动方式，动作也不会像僵尸一样迟缓。而且，一定对Leon充满了杀意。能够和这种具有思考能力的敌方集团战斗，相信一定能激发出玩家新的恐怖与兴奋感觉吧。

↑Leon一路追踪着总统女儿被绑架的踪迹来到欧洲，并抵达了一个小村落……

←村民对Leon的问题视若无睹，只是集体对主角进行围殴。毫无理性可言，不是杀就是被杀。就算逃跑它们也会疯狂地追杀到底！

→除了手枪以外，游戏中还会出现猎枪、机关枪和手榴弹等武器。

它们的目的是？

经过思考的行动方式 令人恐怖的敌方角色

本作中的敌人都是拥有一定智慧的。有些敌人如果发现Leon走近，甚至还会从远处投掷武器进行攻击。即使逃进建筑物内部，敌人也会从窗户或门闯进来，躲在高处它们也一样会从梯子上爬上来！

↑从高处朝Leon投掷镰刀的敌方角色。因为不知何时会遭到不知躲在何处敌人的突然袭击，所以需要时刻提高警惕。

→即使躲在屋顶上也不能放心，因为敌人还会架梯子爬上来。

也有使用电锯攻击的敌人!!

也看不见，小气！”

滨村 哈哈哈哈，自己人都有这样的反应啊。

三上 是啊，但是除了临场感之外，还有一些意外效果的原因在里面。普通的电视都是4：3的比例，如果把人物放在画面中心附近的话，平衡就不完善了。玩起来容易晕晕的，你试一下就知道了。

滨村 是这样啊。



三上 对，要是变成宽银幕的话，人物在画面设置的平衡性上就会变得好很多。

滨村 不会再有头晕的感觉吗？

三上 很难，也许还会有点，但是很难了。

滨村 我嘛，以前是比较容易犯晕的。但是试玩之后完全没有那种感觉。

这种叫做“幸存者恐怖”的类型是？

三上 这次《生化4》的快节奏在生化全系列中还是头一次出现呢。

滨村 这我也感到了，特别是这次不能进行标准射击了。敌人的AI很高，瞄准头部的话他还会躲闪。虽然一开始会觉得节奏有点快，但习惯了之后马上就能上手。操作性真是大大的不一样了。

三上 也许欧美玩家可能会更喜欢这种玩法吧。

滨村 说不定。

三上 日本的游戏，通常都是以通关为目的。但是在最近的欧美游戏中就没有这些了。

滨村 嗯，自由度高的作品越来越多了。

三上 是的，应玩家的要求改变了很多呢。

滨村 到现在为止还没有改变的也会渐渐开拓出新的领域。

三上 现在只有日本人还在遵循这种陈旧的规则来制作游戏。

滨村 是啊。

三上 海外的游戏制作人并没有局限在这种规则中，他们总能从感性思维的角度入手，创作出满足玩家愿望的游戏。

滨村 这个我明白，但是在日本还是事先决定好风格然后再进行开发的游戏比较多啊。

三上 但是现在已经不能再这样了。正因为如此，我们才制作了不拘类型的《生化1》。

滨村 嗯。

本作的地图似乎是一个环形的线路？

滨村 节奏加快了，玩家必须要考虑的事情也就更多了吧。现在来讲，比如说遇到“啊，有

人类？怪物？？



↑到了夜晚视野也会变得更糟。难道说只能依靠月光或者敌人所持的火把吗！？Leon的衣服也很引人注目，款式与特工的身份非常相称。

该系列最大的敌方角色也将登场！



↑巨人？还是某种试验的产物？像这种巨大的敌人也会出现！！

←和建筑物一对比，它的巨大就更加明显了。不知道它会不会有弱点！？

全系列首次出现可乘坐的交通工具





↑→在浓雾弥漫的湖上，玩家可以操纵Leon乘坐的小艇四处移动。不过，这里也潜藏着敌人……



↑本作的武器好像丰富了不少，你看，坐在船上的Leon手中拿的好像是渔叉。难道说要拿这个攻击敌人吗？小艇前端的绳索也很抢眼。



丧尸！”这样的情况，既需要考虑弹药，又要且战且退……

三上 在迄今为止的《生化》系列中，玩家只能在地图攻略和所持道具的限制中，做出已经被拟定的动作。这次我们可以让玩家积累经验和知识来提高自身的等级。

滨村 这样好啊。

三上 这次的《生化4》是一款动作类型的游戏。开发人员想通过环形的地图表现出这一变化的特点。

滨村 是比赛吗？

三上 是的。但这次的地图虽然看起来是个环形的线路，但并不仅仅只是打转而已。找一条最合适的路线、何时刹车、何时加速都是非常重要。

滨村 原来如此，要视情况而选择对自己最有力的线路完成是吧。

三上 比起寻找最短路线，其实玩家更应该想想自己现在想做些什么，想选择怎样的路线、想在哪里踩刹车、在哪里踩油门。当你需要正确答案的时候，说不定那个答案就在你附近某个地方。

滨村 这样啊。包括选择进不进屋子，进了屋子开不开窗户，

比起游戏的类型 游戏时的节奏及速度更加重要

是跟敌人作战呢，还是从窗户跳出去逃走。这些都要根据实际情况自己判断吧。

三上 对，这些都不是计算好的程式设计，而是根据你自己的判断而做出的选择。但是当情况危急时，你能不能做出正确的判断就要靠你自己了。实际上是很难做到的。

滨村 的确是感到有点手足无措了。不过你如果实际玩一下的话，就会发现没有想象中的那么难。



漫天流星织就而成的浪漫邂逅故事…

—随身玩伴—

多罗与流星

4月1日即将发售的《多罗与流星》的最新内容大公开！“游戏究竟会采用什么样的方式来进行呢？”“新登场的角色都有谁呢？”想解开这些疑问的人千万不要错过这次报道哦！

祝5周年 5th Anniversary 随身玩伴

PS2	厂商：SCEI		发售日：2004.4.1预定
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

新角色&剧情汇总大公开！

在AVG游戏《多罗与流星》中形形色色的人类，以及多罗和它的伙伴们在等待着与你相遇。作为该作的第2次报道，我们首先要为玩家介绍几个新角色。包括上次介绍的角色在内，多罗的伙伴已经达到11个人啦！大家赶快来抢先目睹这些丰富的内容吧！

幸枝

密兹鲁的妹妹。名字含义虽然为幸福，但本人却什么事都做不好。是个相当内向的女孩。

敏敏

无论何时，她总是非常地开朗活泼。常常对别人崇拜有加，是个感情异常丰富的熊猫。

浓眉大眼加上一脸的正气，给人留下非常深刻的印象，是个讨厌拐弯抹角的热血笨蛋。

密兹鲁

波吉

城府颇深，而且人生阅历相当丰富的仓鼠。体形虽小，但给人以非常强烈的存在感。

基克

一只喜欢饶舌的猴子。毕生的梦想就是能够成为一名新闻记者，自称是第一情报通。

可可

非常胆小，每次一遇到什么事就会被吓昏过去。所以一直希望自己能够变得更强。

安德留

急脾气，对周遭的一切充满怀疑的朋克型角色。是不是受过什么打击，性格才会变成这样呢？

游戏的舞台是…「梦想镇」！

玩家与多罗一起经历各种故事的舞台，就是这个叫做“梦想镇”的地方。乍一看的时候，梦想镇和普通的小镇并没有什么区别，同样分布着商店街、住宅区、寺庙、后山等各种各样的地方，但是我们在这里却可以遇到形形色色有趣的角色。在主人公居住的公寓“梦见庄”和小镇的各个地方，玩家都可以与小镇的居民们进行对话聊天。由于增加了使用招牌和街头涂鸦等方法教多罗学习语言的设置，所以光是在小镇中散散步也是非常有趣的一件事！



↑这是商店街的花店。除此以外，还有快餐店、餐厅、奇怪的小摊等各种各样地方。



←用街头的涂鸦教多罗学习语言。看来在小镇散步也是一件快乐的事啊。

あっ！そうだケロ！

↑人类的少女和莉吉还有多罗正在俳句的展板前聊天。这么说，玩家在本作中也可以自己制作俳句喽……？看来还是很有趣的嘛！

路途的前方，各种各样的邂逅正在等待着你！

从男女两人中选择自己的角色！

游戏开始时，玩家可以自己决定主角的性别！而且游戏中的画面也会根据你的选择发生相应的改变。



男性



女性



朦朦胧胧?悄无声息?热点剧情预览!

无双报道

这里，我们将对游戏进行的具体方法进行相关的解释说明。此次游戏的剧情采用分集完结的形式。也就是说，主角要与多罗一起到小镇上闲逛，根据与遇到的不同登场人物进行对话来推进情节的发展，从而形成一种“会话故事”。下面，就送上众人瞩目的序言及部分剧情的精彩摘要，以便大家能进一步了解。

序言

刚刚搬到梦见庄的主人公偶然遇到多罗，然后两个人就住到了一起。某夜，多罗正向着流星许愿的时候，流星却突然消失。在夜空中化为一颗一颗的碎片，落到了小镇的某处。

↓多罗与主角的共同生活就是从新居的卫生间门口开始的吗?





↑多罗虔诚地向流星许着愿，然而流星却突然变成了碎片!



自己的地盘

为了寻找陨落的流星碎片，两人来到了后山。然而安德留却禁止大家前往流星砸到的铁塔。当与正好也在现场的幸枝和敏敏一起寻找流星时，安德留又出现了……



↑安德留拦住了通向后山的路。难道他有阴谋？



↑在密兹鲁的帮助下，向流星掉落的后山进发。



↑到达那里后，态度恶劣的安德留又出现了。



↑然而多罗对安德留却仍然非常友好……

隔壁的邻居

正要出发寻找星星的碎片时，房东却突然叫住了两人，并劝他们先和附近的邻居打个招呼。通过与他们之间的对话，多罗发现原来人与人之间也有着各种各样的矛盾。



↑在房东的提醒下，两人开始去和邻居们打招呼。



↑优很看不惯格罗那种吊儿郎当的生活方式。



↑听到多罗的话后，房东也觉得非常沮丧。



↑为了大家能够更好地相处，开始重新分配房间。

告白的时间

多罗等接受房东的委托前往酒馆。但酒馆的信之却很消沉，根本没心情接待访客。多罗从信之的恋人亚纪那里得知，自从流星陨落那晚起，信之就开始变得非常奇怪……



↑多罗接受房东的拜托，到附近的酒馆探望信之。



↑无精打采的信之究竟发生了什么事呢……？



↑流星之夜，这两个人似乎正在约会。



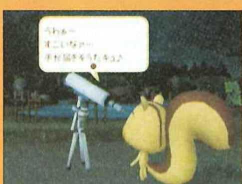
↑听亚纪讲了事情的起因后，多罗准备一探究竟。

在夜空下

为了找到星星的碎片，就必须向了解星星的人求教。于是主人公们在星光的笼罩下走出家门，去拜访每晚都在后山看星星的人。在那里他们遇到了梦见庄的房客天野空。



↑从密兹鲁那里得到了不少关于星星的详细情报！



↑很多人都在后山上等待着夜晚的来临。



↑梦见庄的房客天野空是一个非常了解星星的人。



↑主角和他约好下次要一起观察星星。

附属剧情也公开啦!

游戏中除了正篇以外，还包括了以各个角色为中心的庞大附属剧情。虽然目前还不知道附属剧情是否采用实时插入的方式展开，但看来会出现很多神秘的新角色！而且，朱恩、铃木等我们所熟悉的角色也会再次走到聚光灯下，让我们期待他们的活跃表现吧！



↑不小心把信遗失的敏敏正向多罗等人寻求帮助。好可怜啊！



↑胆小的可可希望成为一名警察。可以预感到他大概还是会昏倒吧……

→莉吉坚信世界上一定会有来历不明的生物“UMA”存在，可朱恩却完全否认。到底结果会怎样呢？



「FT」进行巨大变革的

一向帅气得没边的JACKY，这次装备上道具之后也变得头发凌乱和胡子拉碴的了，给人以不修边幅但却很男人的感觉，足见这次在角色的造型上下了很大工夫。顺带一提这个造型很像《铁X》里的某人……

作为该系列游戏的终极作品，"VF4FT"主要的变更点就是追加了新技巧和系统，并且再次对技巧的平衡性做了调整，还有就是增加了角色道具的种类。这次尤其是在角色的道具上做了很大的强化，从左图中JACKY的发型，到右页中佩的套装，都可以看出世嘉做了充足的准备。相信不会让玩家有炒冷饭的感觉。

Final Tuned Virtua Fighter 4

VR战士4最终修订版

CHECK 2 可以继承前作SAVE! 「外号系统」是??

在本作中，玩家们依旧可以使用IC卡记忆自己的战斗资料，这也是从VF4时代就开始有的设定。不过因为FT是新作，所以恐怕也会有人担心之前的数据会变得没用了。其实没必要，FT可以完全继承前作IC中的数据，IC卡也变得不仅仅是记录战斗资料，还将会有其他的用途。另外，本作中一改前作的"称号系统"，增加了"外号系统"。这个系统会根据玩家的战斗风格来给予不同的称号，比如经常以投技制敌的就叫"投技达人"，擅长防守的就叫"铁壁"等等。这个名号自然也会随着玩家的不停游戏而升级。努力就会成为"王者"！



直击报道!「4」系列的终结作品——

在《EVO》2年之后终于登场的最新作也是究极作品《VF4》，关于它的开发状况和本作的重点，让我们采访一下制作人!



片桐 大智 「VF4FT」制作人



增井 宏 「VF4FT」策划

"希望能在暑假之前推出本作，我们也在策划令人惊诧的重大新闻，还请大家期待之后的报道!"(片桐 氏)

希望大家暑假都能去玩!

片桐■前作《EVO》是在《VF4》之后的1年推出的，大家的反映是"是不是太早了!"好像不是很满意。这次则是在《EVO》的2年之后推出的《FT》，本作也意味着《VF4》时代的终结。

增井■本作有"最后"也有"究极"的意思，正因为是"究极"所以才能称为"最后"(笑)。特别这次大幅增加了道具种类，这样在视觉效果上将给人以很大的冲击。我想一定会让从《VF4》时代就开始玩的老玩家们满意的。大家看葵就知道，我们不仅充实了可爱小女生系的装扮，更有像著名女演员那样华丽的套装。

片桐■对于前作中反响很好的头饰，我们这次也增加了很多变化，不是细微的变化，而是非常明显的给人很强视觉冲击的变化。当然，IC卡的数据也会继承。(在用《EVO》的IC卡玩《FT》的时候将会有一个自动将系统数据转换的过程。)

增井■这次在单人游戏中也增加了新模式，就是"挑战模式"。这是参照在PS2版上大受好评的根据完成任务取得报酬(道具等)的模式，将CPU的AI进行强化后得来的模式。虽说是CPU，但估计连上级者想要战胜他们也是要花很大力气的。

片桐■而且并不是单线进行，而是多线来进行任务，并且可以自由选择。主要看玩家擅长哪一方面就尽量选择自己擅长的任务来进行。还有这次增加了相当多的新技，各个角色的性能也进行了调整，所以平衡性将会发生很大的变动。不仅是道具，"称号"等方面也准备了很多新东西。"想在游戏里出现这样的称号!"有这样想法的玩家可以投稿，但限3个字以内(笑)!还有一个极秘密情报，如果想知道的话就敬请期待我们下一次的续报吧!

ARC	厂商：SEGA-AM2	发售日：2004年夏预定
	类型：FTG	价格：—— / 其他：——

实质内容到底是什么??

CHECK 1 单人游戏中增加了"挑战模式"！新敌人、新AI，会比与对真人对战还刺激？

这次作为新系统增加的单人模式——"挑战模式"，这是一个用完成各种任务来获得赏金的模式。可以自行选择前进路线，并根据任务的完成情况获得不同成色的道具。在对战中很难得到的道具和金钱等都可以在此模式中获得。另外AI也得到大幅强化，玩的时候恐怕会给人一种是在和人对战的错觉。真的是POWER UP得相当厉害哟！可见在玩本作之前，先恶补一下前作是很有必要的。



这是「使出5次投技」和「使出3次空中连续技」等不同的任务。这个画面是ARC版的。

最后的一击用新技巧KO敌人吧！

迄今为止，前作的对战热度依然是相当地强烈，而达人们恐怕最期待的就是这次游戏的新技巧了吧。这里先给大家介绍其中3位角色的新技巧，都是非常帅气非常无敌非常好使的技巧！

JACKY 空中二段踢



像蓝色闪电一样在空中快速使出二段踢！应该是和晶的连环腿性能相近？

布拉德 快拳蹲拳——最后是勾拳！



有很多连续技的拳术名家布拉德，以蹲P很容易发动快速连击。一旦使出就很难抵挡，这次的最后一击还是非常帅气的勾拳！

WOLF 出拳后抓住敌人，然后摔出！

令职业摔跤FANS热血沸腾的技巧。王者的风范在一招间表现得淋漓尽致，魄力十足！



"卡挖依"系的小女生道具大幅度充实!!

葵的新发型变成这样了！



从《VF4》开始人气直线上升的梅小路葵。细微到连和服领子的样式都作为可取得的道具出现，到了《EVO》中发型的变化也有了很多。根据道具的装备情况，同一个角色也可以完全两样地出现。恐怕现在就会有很多FANS期待她在《FT》中发型的变化了吧！制作者不会令大家失望，这次先放出葵的一种新发型，仔细看的话会发现她也化了妆。之前增井氏也说过「可爱小女生系的装扮会得到增加」，所以现在对其他的女性角色的造型也很值得期待的！

那个传言就是名演员一般的套装！

《VF4》的时候还不是很多的头饰，在《EVO》里增加了很多，并备受好评，人气度满点！这次佩也充分展现了香港第一女明星的风采，不仅发型华丽，还披了一条极尽奢华的围巾！算上化妆的话这应该可以称为「名演员套装」吧。这次的《FT》中就连女角色的化妆也算是道具，并有十分丰富的种类。努力收集，创造出只属于自己的佩或莎拉吧！



努力追寻着基奇和桃的行迹！

协力技大公开！

Xenosaga EPISODE II Jenseits von Gut und Bose [善恶的彼岸]



从前作起登场的角色们的行动目的已经开始逐渐变得明朗了，这次带给大家的是“XENOSAGA EPISODE 善恶的彼岸”中，两位主角以及他们行踪的最新情报。

基奇和桃是在解析“Y资料”

在桃的深层意识里，有着能左右人类未来的重要情报，但是她被武装集团绑架了。基奇的目的就是要把她营救出来。在前作的最后，两人到达了第2鲁米奇亚，并与西奥、KOS-MOS和另外一个基奇的委托人接触委员会取得了联系，而等待着他们的就是制作出桃的由莉·米滋拉奇。而桃也解除了“Y资料”的封锁并开始解析情报。接下来又会有什么新的剧情呢？



基奇和桃希望得到正在进行解析Y资料工作的由莉的帮助。



对把他改造为半机械人的由莉，说起了自己因事故而失去了自己孩子的基奇。



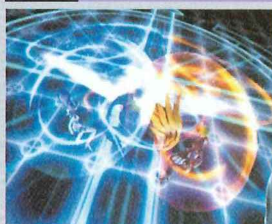
难道说他作为半机械人已经存活了100多年了？

为了保护桃而战斗的半机械人

基奇

死后靠半机械化技术而得到再生，作为人类的劳动力而存活着。在接受救出桃这个困难任务的时候，曾希望把人类时代的记忆全部抹去。那是100多年前，妻子和孩子死于恐怖活动的悲伤记忆……

协力 CORSS FISIT



战斗专家基奇和与他有着同等力量的KOS-MOS一起发出的超强协力技。

掌握着能够解开谜题钥匙的合成人

桃

对人类采取敌对行动的谜之合成人。她是为了观测只有靠特殊知觉才能感觉到的古诺西斯而制作的百式观测器的实验型。她的开发者由莉·米滋拉奇在她的深层记忆里留下重要的“Y资料”。

虽说是合成人，却有着和人类女性一样容易受伤的心。







桃有着十分关心他人的性格，这次她会和基奇还有JR.一起行动吗？

协力 BASTER VAER

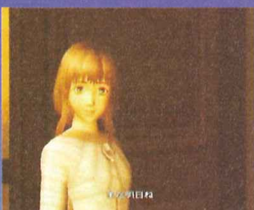
桃和西恩的协力技，这到底是什么啊？像是花田一样的景色，是幻觉吗？会把敌人魅惑还是会给自己回复？





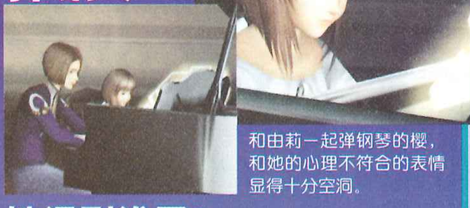
桃的原型就是这个少女！樱·米滋拉奇

由莉·米滋拉奇和由拉基尔·米滋拉奇的女儿，樱。因有精神障碍，不能说话也不能表达自己的感情。因此只能和她进行精神层面上的交流，桃正是按樱的外形而制作，是为了治疗樱而诞生的。



精神世界里的樱还有点精神，像个少女的样子。

母女一起弹钢琴



和由莉一起弹钢琴的樱，和她的心理不符合的表情显得十分空洞。

她遇到谁了？

好像在和谁说话的樱，肉体消灭了精神也会继续存活下去。像前作登场的法普罗尼亚一样，樱也会继续存活在精神世界里面吗？



因此，开始与由莉接触

Y资料 由拉基尔·米滋拉奇（已死）埋藏在桃记忆里的资料，被双重的黑球封锁着，里面记载了包括如何进入行星米鲁奇亚的方法等机密资料。新角色卡南也和Y资料的解析工作有关。

接触小委员会 为了对付与人类敌对的古诺西斯而设立的机构，是联邦政府的研究委员会。含由莉在内的7名专门委员是组织的核心，全组织成员据说有超过2000名。专门从事Y资料的研究解析。



由莉因对死去女儿的爱，不能对和女儿容貌一样的桃温柔起来，虽说桃是由她和亡夫一起制做的……

讨厌桃的开发者

由莉·米滋拉奇



开发制作桃的主要人员，虽说也算是桃的养母，但对桃十分冷淡，并只和接触小委员会的人接触。虽然做出了和爱女极似的桃，但如果真的听到她叫“妈妈”的话恐怕会感到非常的不舒服吧。



基奇的提案

看到了由莉和桃之间微妙关系的基奇提议“不如把她看作是樱的妹妹”……



JR.也……

JR.也注意到了桃的事，他对由莉这么说“装出一副冷冷的样子，最后受伤的还是你。”

桃专用E.S. 森布鲁

专为桃设计的E.S.，为了发挥她的能力还搭载了专用的周波同调器，和之前的E.S.一样都是巴克塔生产的。右手装备有光波弓，左手装备的则是小型炮。





XENO FREAKS

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004.4.28预定
	类型：ETC	价格：4800日元	其他：——

让人不得不感到惊奇

包含EPISODE2的体验版，百科全书和迷你游戏等的大杂烩，于4月发售。这次系列中的人物将滑稽地演绎一出冒险剧，其中面无表情地抖包袱的KOS-MOS和变成猫耳的桃都将露面，看来会在这些小游戏中看到原作人物的另外一面。

从6个人的视点来看这段故事



可以用6个人物来体验这段剧情，最右边的是隐藏角色吗？





入侵的可疑人物？KOS-MOS为什么要去追一只猫啊？小游戏将会十分搞笑，看来玩家也可以抱着轻松的心态去玩这个游戏了。

小游戏的剧情

在一个春意盎然的下午——突然间迪兰达尔的主警报响了起来。
接下来就是系统出现乱数，KOS-MOS开始大暴走。
一连串的事件到底是谁引起的？是潜入者？他们的目的又是什么？
KOS-MOS在狂砍！JR.在乱放枪！连桃都挥舞着平底锅！
就靠这些人能抓住真正的犯人和查出他们的真实目的吗？？

BOOST QUIZ



是谜题啊，成功破解的话会有什么奖励呢？

夺回拥有足以毁灭全世界力量的恐怖魔法书“禁断之魔道书D”！

最近比较沉闷的街机界由靠《VF》起家的SEGA-AM2再度兴起了一阵波澜！它的名字就是《QUEST OF D》！在AOU上终于展出了全貌的焦点作品，竟然是一个由收集卡片式游戏和网络RPG合体而诞生的新类型游戏！

和全国的玩家们一起来收回“禁断之魔道书D”！

体验全新类型的游戏乐趣 夏天在街机厅里打网游吧！

通过叫做“ALL NET”的系统，在全国范围内即使是相隔很远的4位玩家也可以一起组队作战！这是在街机中首次出现的网络RPG！实在是伟大的创举！令人期待！

QUEST OF D

SEGA-AM2的目标是找到街机业未来的出路！



SEGA-AM2 片冈 洋 「QUEST OF D」制作人



SEGA-AM2 松井 桂一 「QUEST OF D」策划

实际上，1年前本作就开始秘密策划了，可称为是AM2的秘密武器。目前开发进度大约为30%左右，关于它的进一步情报还请关注我们下一次的报道。

片冈■基本来说还是个街机游戏。进入关卡，然后顺利脱出就算过关。但游戏的关键是可以很轻松地就体会到4个人一起进行网络RPG的感觉，这很重要。我们希望把它做成像《PSO》那样的游戏，而且可以花几百日元就可以进行。再加上卡片的收集，和充满AM2味道的动作性等，希望它的内容会尽可能地充实。

松井■这款游戏可供玩家选择的职业预定有4种，因此玩家在游戏中的自由度也非常地高。

片冈■AM2从《VF4》以来就开始开通手机业务了，本作中将起到商店和交换道具的作用，还敬请期待！

松井■感触式键盘是非常有意思的一项设计，把掉落的钱捡起来，以及发现敌人时向同伴示警等动作，都可以通过触摸来完成。这也是动作游戏的一个进化后的新形态吧。虽说通过了一定数目的关卡，会有一个剧情性质的结局，但角色培养和收集等是可以持续进行下去的，所以实质上来说是个可以永久持续下去的游戏。

片冈■游戏的启动时间预定为今年夏天。这应该是一次非常大的街机游戏革命，结果如何还请各位继续关注。

SEGA街机的NETWORK在不断进行着巨大的变化革新！

通过感触式键盘的新型筐体实现80人以上同时对战的《SEGA NETWORK对战麻雀MJ2》将在3月登场。实力得到承认的话还可以得到“MJ.NET认定雀士”的称号，可以享受到很多特殊的待遇！



MJ2的大进化！

感触式键盘可以感应到按键时微妙的区别，从而做出不同的反应。“追求的就是真正打麻将时的感觉！”这种理念也得到绝大多数玩家的认可。通过CHIHIRO基板的影像处理能力制造的临场感是超强的！

以多种多样的D-TRANDING卡片(暂名)和同伴们去通过一个个关卡吧！



在道具和技能卡中有能够放出魔法的卡片存在，强力的魔法是攻略的重要组成部分，会令战斗更加顺利。所以要多取得一些魔法卡片来强化自己。

每次结束游戏的时候都会得到D-TRANDING卡片（暂名），总量共计有数百种。其中分为怪兽、道具、技能三类，游戏中可同时持有的卡片数目是有限的。所以如何根据关卡情况来有效地组织卡片，就成了游戏取胜的关键，当然，收集卡片也要下很大的工夫，需要很大的耐心才可以。



「魔法靴」魔法师用的道具，会提升魔力？

「米斯利尔之剑」，豪华！难道说珍稀度会随着设计的豪华度而提高吗？

使用感触式键盘的全新操作感！

说起RPG游戏，一般都会给人一种在装备和系统等方面会很麻烦的印象，但这款《QOD》为了消除操作上的不便，首次采取了感触式键盘这个设备。把想装备的东西拉到画面上的角色身上就可以了，想锁定攻击敌人的时候只需点一下敌人就OK了。另外在处理关卡中的一些机关时也是用触摸来解决问题。从动作到解谜，都要靠玩家对感触式键盘的灵活运用才能得以完成，相信一定很新奇。



把画面上的道具拉到角色手里就算入手成功！动作游戏和感触式键盘的配合相得益彰！



「黑暗项链」是个首饰一样的东西，效果又如何呢？



「盾」这么大可以将整个身体都防护住，防御很重要！



「头饰」装备在头上的道具，有与之相配套的服装吗？

凶猛的怪兽是用卡片来召唤的！

在关卡中会有各种凶恶的怪兽在等着你。不过就算是再凶恶的怪兽，只要在D-TRANDING卡片中得到了他们的卡片，就会变成自己人，而且好像还可以随意召唤！也就是说可以把强力的敌人变为己有！所以这类卡片是无论如何也要得到的！大家加油吧！



强力的怪兽也能变成自己人！

看上去很厉害的重甲大剑兵，从那个巨大的盾牌，不难想到他拥有的超群防御力。

从4种职业中挑选一个来育成自己的角色！

游戏中的角色除了有性别之分外，职业还分为战士、魔法师、僧侣、盗贼4种职业，可随意选择。当然也有像《VF4》那样，用IC卡来记录只属于自己的角色和育成状况。就在这个夏天，新的街机A・RPG就要开始与大家见面了，可绝对不能错过啊！



有可以连续攻击的技能？也有可以加强技巧威力的传言。



ARC	厂商：SEGA-AM2	发售日：2004年夏预定
	类型：A・RPG	价格：—— / 对应:NET WORK的卡片

神奇道具竞技场 猴子大作战

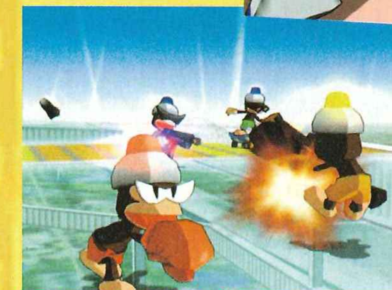
这次的游戏，我们的任务将不再是捉"猴"，而是要和猴子展开一场激烈的战斗。这也是本作的标题之所以叫作《猴子大作战》的原因哦。



PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年夏预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

「捉猴」改头换面 焕然一新再度归来!!

从PS时代推出一代作品以来，这款以捕捉猴子的奇怪规则大获好评的《捉猴》系列一直受到广大玩家的喜爱。这不，为了满足众多喜欢《捉猴》的玩家，该系列的最新作即将登场与大家见面了。该作是一款使用各种道具与竞争对手作战的动作游戏。赶快来操纵同样的角色，投入激烈的战斗吧。



←一向被人追得到处跑的比波猴，如今也作为游戏角色登场啦。



↑博士和加凯尔这次也将登场成为你的竞争对手。

使用各种道具 体验激烈战斗的乐趣



←玩家在游戏中可以使用各种五花八门的古怪道具。



←↑使出浑身解数动用各种手段，与身边的敌人展开战斗！

先来熟悉操作方法吧

这里我们要介绍的是角色的操作方法。除了常常要防御和跳跃以外，玩家的攻击招式还会根据装备发生改变。在某些关中，甚至还能划着小艇战斗哦……总之，操作的熟练度关系到游戏的进程。

基本动作

这些基本动作的操作方法不会根据装备的道具发生改变。玩家只需要使用左摇杆就可以操作角色运动，非常简单。

推住左摇杆 防御



↑防御对手的攻击。但对一些重型攻击无法防御。

R1 or R2 跳跃



←只要连击按键就可以令不同的角色使出2段跳或者3段跳。

光剑的操作方法

光剑是所有道具中最具攻击力的一种剑型道具。虽然攻击范围不是很大，但对敌人的杀伤力可是很强的哦。

回旋转动右摇杆 回旋斩



↑以角色为中心的光剑回旋斩，可以全方向攻击的强力技巧。惟一的缺点是漏洞比较大。

按住右摇杆不松手 突刺

←虽然只能攻击前方，但只要命中敌人就会给以重击。

推倒右摇杆 前斩



←向着推倒摇杆的方向从上向下挥出一斩。

小艇的操作方法

游戏中还会出现乘坐小艇作战的情况。玩家要使用左右摇杆来操作小艇。不要小看它，很难呢！

R1 鱼雷



↑坐在小艇上时才能使用的攻击。鱼雷一旦发射之后就无法改变其进攻方向。

同时旋转左右摇杆 前进

↓想拐弯的时候，只要旋转和向前进方向相反一侧的摇杆就可以了。



这些人就是登场角色

这里就是玩家在游戏中可以操作的角色。以前在该系列中一直只有被抓的比波猴，在本作中也可以操作了，看来他们这次要大举反攻啦！？

夏美

虽然外表泼辣，说话不积口德，但却是一个内心善良的女孩。由于身材很高，说不定会是这里面最强的角色呢？



比波猴



头上戴着头盔的猴子。在本作中，还会首次出现穿有黄色以外短裤的猴子。根据不同的颜色，他们的性格和特技也会截然不同哦。

加凯尔

《捉猴》系列的元祖主人公。红黄两色的华丽发型仍然没有改变，遮阳帽似乎变得更加时髦了？

比波特罗 红色



最大的特征就是像歌舞伎脸谱一样的面孔，还有不时发出黄色凶光的眼睛，是个擅长近身战的家伙。

博士

夏美的祖父，自称天才发明家。虽然年龄一大把，但却发明了“时间机器”等各种跨时代的先进道具。



比波特罗

专门用于战斗的神秘比波猴，究竟是何人制造出来的不明。戴着黑色的头盔，看起来是一帮邪恶的家伙。

比波特罗 黄色

红眼睛的比波猴。擅长远距离射击，经常趁着对手不注意的时候从远处偷袭。

比波特罗 蓝色

绿色的眼睛和锋利的尖牙，令人不寒而栗。它的动作十分敏捷，是3只猴子中瞬间爆发力最强的一个。

弹弓的射击方法

弹弓是一种用于远距离攻击的武器。虽然不用靠近敌人就可以攻击，但杀伤力也比较低。而且在拉开弹绳的状态下也可以移动哦。

射击子弹



推倒右摇杆不松手



↑想使用弹弓的时候，只要推倒右摇杆就可以了。

确定目标



继续拉开弹弓

←如果使用自动追踪的话，子弹就可以准确无误地命中目标。

这就是准星

弹弓的准星会自动与角色面对的敌人重合在一起。抓住时机，就可以痛扁敌人了！

也可以4人对战

在本作中，画面可以一分为几进行对战游戏，而参战人数最多可以达到4人。在这里，我们就为大家介绍一下在对战时登场的两个战斗场景。

小艇对战



←不光比速度，还要使用鱼雷或者撞击对手，以此妨碍对手前进的竞速关卡。竞争力十足，火爆感也不弱！很爽的！

弹弓大战



→规定只能使用弹弓战斗的场景。一边利用舞台上设置的障碍物躲避对手的子弹，一边向面前的敌人发动疯狂的攻击吧。看招！

世纪末救世主传说 北斗の拳

传说中的SEGA MARK3版复活！



家喻户晓的SEGA MARK3时代的著名动作游戏“北斗神拳”通过移植，在PS2上再度复活了！不光是画面效果和声音，就连玩起来的感觉也完全再现了当年的火爆。把冲上来的敌人一个个地打成灰烬，这种超强的爽快感再加上对原作的忠实再现，恐怕所有本作的FANS都会感到满意吧。现在就拿起手柄去体验一下吧！

PS2	厂商：SEGA	发售日：2004.3.25预定
	类型：ACT	价格：2500日元	其他：——

突然间，MARK3的名作“北斗神拳”决定在PS2上重新登场了。本作在当时凭借着非常高的完成度，在MARK3用户和北斗FANS中得到了非常高的评价。而且因为是SONIC TEAM的中裕司社长开发的名作，近几年也不时被人提及。现在机器和软件都非常少见了，所以现在这个复活版的面世对系列的FANS们来说无疑是个好消息。北斗神拳的继承者健次郎能够打倒拳王拉奥吗？



用一根手指就把敌人变成微尘！ 啊打！



对付小喽罗的话只用普通攻击就可以把他们变成灰尘。

中BOSS必须打很多下才会被击倒，他们中也有会特殊攻击的人，所以会比较难打。

健次郎攻击手段是拳击和脚踢，可以轻松地把源源不断出现的小兵打倒。

忠实地再现直到拉奥篇的剧情

从原作开始时直到拉奥篇的情节都会在游戏中再现，并由6关组成。杂兵是在各章节中都出现过的，到了特定的地段会有中级BOSS出现，最后再出现关底BOSS。有些BOSS还必须要按照漫画原作中的方法来攻击，才能成功，这也是游戏的一个卖点。



一边回忆着原作情节，一边和BOSS作战。如果最后一击成功的话，还会有像原作一样的北斗神拳必杀技出现！超爽快！

CHAPTER 1 南斗之街

《北斗神拳》的最开始情节。杂兵是KING的兵队们，攻击都是直线系，没什么威胁。中BOSS是斯佩多、戴亚、库拉布和哈特。特别是哈特比较难打，照着他的那个大肚子来4发蹲拳就可以KO他。



南斗神拳之王，信。先避开他的攻击，再用北斗百裂拳来抓空反击。

信

CHAPTER 2 神之界

在世纪末作成的神之国里展开的激烈战斗，这里的杂兵比先前的要难对付得多，不仅会普通攻击，还会跳过来撞你，有点麻烦。中BOSS就是拿鞭子的亲卫队和使用小刀的马得萨基。有两个哦！

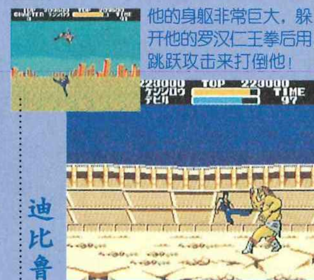


掌握南斗无音拳并会投掷飞镖攻击，尽量用近身战结果他。

卡内尔

CHAPTER 3 恶魔之河

在这里有抢夺巴特村井水的小狼登场的情节，不过在游戏里小狼并没有出场，十分可惜。这里的杂兵和在南斗之街里出现的差不多，因而完全没有威胁。中BOSS是双手拿镰刀，擅长跳跃攻击的法库斯。



他的身躯非常巨大，躲开他的罗汉仁王拳后用跳跃攻击来打倒他！

迪比鲁

CHAPTER 4 卡萨多拉的传说

健次郎在鬼哭之街卡萨多拉和东基再会了。关卡中的斧兵和秃鹫的连续攻击实在是很烦人。中BOSS就是监狱长维库鲁和拳王的亲卫队。维库鲁的必杀是泰山流千条鞭和蒙古霸极道。很难缠！



健次郎的二哥东基，实在是个强敌。想想原作中是怎么打倒他的吧。

东基

原创版于1986年发售！

SEGA MARK3版是在距今18年前的1986年发售的，在那个时候，正是在以FC为首的8位机上，由漫画或动画改编而来的游戏类型十分火爆的时期。这些游戏中，有很大一部分是质量很低的，而本作却有着非常高的完成度和对原作的忠实再现，虽然是在MARK3这个2线机种上推出，仍聚集了非常高的人气，在当时各媒体也对其有所报道。





86年当时MARK3用的促销宣传手册，介绍了全部关卡和一些击倒BOSS时的画面效果。



作为卷轴式动作格斗游戏来说是很经典的一款作品，只是难度稍高。

发掘出开发游戏时超珍贵的资料！

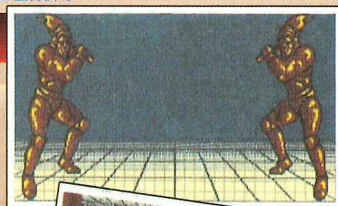
我们从SEGA的资料室里发掘出了当时开发本作时的珍贵资料！为了完全不破坏北斗神拳原作的气氛，使用点绘手法来忠实地再现原作，实在是太棒了！



厚厚的图像资料，但这只是全部点绘的一小部分而已，上面图中画的是背景和角色。



南斗凤凰拳的萨乌扎等BOSS的动作也完全再现原作，对熟悉怀念原作的人来说是很有杀伤力的。



建有巨像的神之界场景，BOSS是卡内尔。这个场景可是漫画及动画中的著名场景。

当时的竞争者——FC版“北斗神拳”

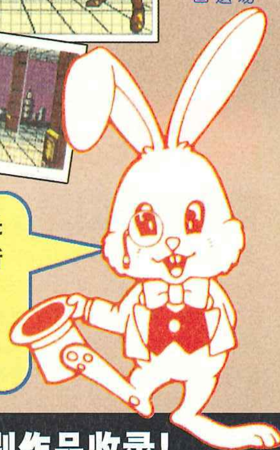


当时的形势上FC还是占有优势的，只不过在“北斗神拳”这一仅里MARK3是大获全胜。

左边这幅画面，就是几乎在同一时期推出的FC版“北斗神拳”，是由东映动画制作推出的。虽然很注重声光效果及对原作的展现，但让人摸不着头脑的关卡构成和存有严重问题的攻击判定等因素，都说明了它绝对称不上是一个好游戏。

阿索比教授对打法的建议！

- 攻击要富于变化，才能有战胜对手的希望。如果只是一味拳打脚踢的话，很快就会招致主角体力不支，所以抓准时机然后发起进攻是作战关键。
- 光猛打还不行，要学会巧打，注意寻找强敌的弱点，多用下蹲和跳跃攻击来耐心地寻找敌人的弱点。



CHAPTER5 圣帝十字陵

与连拉奥都惧怕的萨乌扎交战，杂兵的实力和神之界的杂兵相当，似乎有点难对付。中BOSS是很有名的“消毒了！”的火焰放射队，他们会2人一组，共出现3组，并放出火焰攻击。须多加小心。

弱点的位置很难寻找，如果没看过原作的话会很棘手。

萨乌扎

CHAPTER6 拳王拉奥

最后登场的是世纪末的霸者拉奥。这关没有杂兵，是完全和拉奥单挑的局面。拉奥和其他的BOSS不同，没有什么特殊的必杀，但持有压倒性的攻击力。和他硬拼的话基本可以说是没有胜算的。这里要灵活运用前几关的经验和技巧来应战。

最后留下经典的台词后死去的拳王拉奥，游戏会在这里结束吗？

拉奥

实际上…这个游戏是作为系列的特别作品收录！

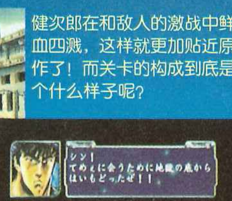
SEGA AGES2500系列 VOL.11 北斗神拳

恐怕会有人有“为什么要移植MARK3的北斗神拳呢？”的疑问，其实这个作品是3D AGES推出的“SEGA AGES 2500”系列中的一作，而且SONIC TEAM的中裕司社长特别强调要移植MARK3版，因为MARK3版没有在其他任何主机上登场过。这次MARK3版的北斗神拳将会以怎样的形式复活呢？其实连我们也有这样的疑问，因为谁也无法想象在今天重玩旧作的感觉，那就让我们等待着春天的发售吧！





健次郎在和敌人的激战中鲜血四溅，这样就更加贴近原作了！而关卡的构成到底是个什么样子呢？



与BOSS作战前会有插入的对话情节，原作精彩的台词会再次登场，其中会有MARK3版中所没有的敌人首次露面。



悠远的回忆，不败的传说，永恒的经典！

网罗历代传说系列游戏

■文/神无月　编排/宇部

“NAMCO”一词代表着什么？它代表着高质量、高创作力、高游戏性的TVGAME，是优秀乃至经典游戏的代名词。“TALES OF”这个词组意味着什么？也许很多人会不解地问：“这个是英语词组吗？语法结构不对吗！”的确，从英语语法角度来说此词组根本不存在，但事实上它被游戏界中的一群人广泛使用着。“TALES OF”意味着一个常盛不衰达9年的系列游戏，“TALES OF”意味着一个横跨SFC、PS、GBC、PS2、NGC、GBA等几乎所有主流机种的系列游戏，“TALES OF”还意味着拥有众多FANS，涉及动漫、画册、手机小游戏，数不胜数的周边及衍生产品和同人网站的系列游戏，在日本游戏界说到“テイルズオブ(TALES OF)”可谓无人不知，无人不晓啊。话说到这里，资深的老玩家一定心里有数了，所谓的“TALES OF”就是NAMCO著名的传说系列游戏。如果有的玩家还一头雾水，那我说几个游戏名称吧！幻想传说、宿命传说、永恒传说……仙乐传说，现在清楚了吧。要是你对其中的某些传说作品还一知半解，没关系，今天MMCO要为大家介绍一下整个传说系列。现在就请玩家和在下一同开始回忆曾经的传说，倾听现今的传说，展望未来的传说吧！我相信一定会有所共鸣，一定会感同身受的。

第一部分　传说盘点

传说始于幻想

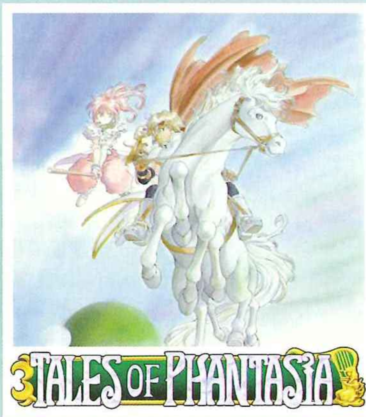
1995年12月15日，那是个对于所有传说迷来说都难以忘却的日子。第一款传说系列游戏，也可以说是传说系列的开山祖师级作品“幻想传说”由老牌游戏厂商NAMCO在SFC主机上推出了。由于此游戏是SFC上为数不多的48M大容量作品，因此相比目前的游戏价格，当时95年时期的幻想传说售价高得有些惊人，没11800日元，约合人民币800元左右，你可别想把她买回去。就算截止到今天，在所有NAMCO发售的游戏中，SFC的幻想传说价格依然是排第一的。然而感人而又离奇的故事情节，首创新颖而又刺激的直线型ACT战斗模式，华丽而又丰富的特技魔法，独特而又实用的怪物图鉴系统，再加上动听的音乐，相对其他SFC游戏更为逼真的音效及名画家藤岛康介担当主要人物设定等诸多良好因素的衬托，高昂的价格并没对幻想传说造成任何的负面影响，一经推出幻想便好评如潮，玩家惊呼这是SFC史上一个具有里程碑意义的经典游戏。

可惜当时正值DQ6发售期间，为了减少销售风险幻想传说的出货量定得比较保守，因此显得弥足珍贵。就算现在，SFC版的幻想传说在日本的中古市场里的价格也要3000日元左右。可以毫不夸张地说，95年SFC的幻想传说不仅开创了传说系列的先河，同时也奠定了今后传说系列在广大玩家心目中的稳固地位，从而使得以后的每一款传说游戏一发售就会引起较大的轰动和热烈的反响。

由于先前提到的出货量较少的原因，许多玩家都没机会在SFC上体验到这款经典大作。于是在PS上推出叫座不叫好的宿命传说后，一大批玩家纷纷要求NAMCO复刻幻想传说，终于在98年的12月23日幻想传说不负众望再次登陆PS。

PS版的幻想传说并非只是单纯的移植作品。借助PS的强大机能，画面比起SFC有了质的飞跃，游戏中90%的场景都是重新绘制，并且加入多段动画，其他改变将在下面详细介绍。由此，幻想传说又在PS上掀起一阵传说狂潮。

沉寂5年之后，幻想又第三次奇迹般地出现在GBA上。2003年8月1日GBA版幻想传说开始发售，根据此款游戏沿袭的要素来看，GBA版更偏向SFC版，毕竟两个主机在机能上虽然有所距离，但还不算太大。不过大家放心，GBA版中的开头依然能听到那首熟悉的主题曲，只不过MIDI加软波表所体现的声音有点失真，同样情况也出现在战斗时的喊词上。战斗系统依然保持线形ACT，可惜机能限制有时会出现拖慢现象……不管GBA版的幻想有多少不近人意之处，作为传说迷或幻想的拥护者应该要玩一下，而且有些分支和隐藏迷宫是GBA版独有的，看在这些份上也要买回来体验一番。



游戏名称	(中文) 幻想传说 (日文) テイルズ オブ ファンタジア (英文) Tales Of Phantasia
类型	传说RPG
发售日	(SFC) 1995年12月15日 (PS) 1998年12月13日 (GBA) 2003年8月1日
价格	(SFC) 11800日元【中古价格3000日元左右】 (PS) 5800日元【PS BEST廉价版为2800日元左右】 (GBA) 4800日元
媒体	(SFC) 卡带一盒 (PS) CD-ROM一枚 (GBASP容量) 64Mbit ROM + 64keepROM
著作权声明	(C) 藤岛康介/ (C) NAMCO

故事介绍：

——时间：阿塞利亚历4304年。

安宁的小山村特迪斯突遭灭顶之灾。

而此时主角克雷斯同往常一样和死党切斯塔在村南的森林狩猎。

听到村中遭袭的钟声后匆忙赶回的克雷斯与切斯塔见到的是被破坏的村子，被屠杀的村民。

从奄奄一息的母亲口中得知，屠村的那伙人目标是克雷斯。

不，应该说真正的目标是克雷斯身上携带的那根15岁生日时父亲所给的项链。

而后，克雷斯慢慢揭开了屠村事件的背后黑幕是被封印的魔王达奥斯。

那达奥斯为何要阻击克雷斯呢？他的目的何在呢？

世界树的枯萎难道预示着世界已经走到尽头了？原本保护心爱之人的力量，现在不仅只为了复仇，还渐渐成为了拯救世界的原动力。

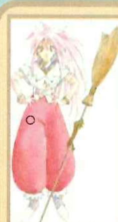
主要角色介绍



●日：クレス・アルベイン（中：克雷斯·阿鲁贝因）［英：Cless·Alvein］
●男性/17岁/170ｃｍ/59kg
幻想主角，继承阿鲁贝因流剑术的青年剑士，具有很高剑术天分。红色的头巾和斗篷是克雷斯不变的装束，平时为人温和，不太发脾气，见到女孩子会害羞，可一战斗起来就热血沸腾。
●可获得称号总数：（SFC，PS）16个/（GBA）17个
●强劲特技：转移苍破斩/时空苍破斩/杀剧舞荒剑（PS专有）/猛虎连击破（GBA专有）/冥空斩翔剑
●最强武器：（剑）エクスカリバー〖斩1390 突1390〗/（斧）バハムートティア〖斩1290 突950〗/（枪）ゲーングニル3〖斩800 突1640〗/（斧枪）セントハルバード〖斩840 突640〗
●最强防具：（铠）ゴールドアーマー〖物防65 回避0 耐性：无火风雷〗
（盾）Bラインシールド〖物防25 回避30〗/（护手）Hガントレット〖物防26 回避0 命中+20〗/（头盔）ゴールデンヘルム〖物防28 回避5〗
●登场作品：幻想传说全系列/召唤师的血统/换装迷宫2/永恒传说/爱好者传说



●日：ミント・アドネード（中：敏特·雅得内德）［英：Mint·Adnade］
●女性/18岁/162cm/42kg
幻想女主角，金色长发直到腰间，性格温柔，虽然没有恋爱的经验但也时常给别人做恋爱指导。主要利用回复和辅助魔法援助其他队员，也就是通常所说的"血瓶"。她和克雷斯应该是恋人关系……
●可获得称号总数：（PS，GBA）12个
●强劲魔法：リザレクション（全员回复65%HP）/タイムストップ（敌全体停止行动，BOSS无效只能减慢速度而已）
●最强武器：BCロッド〖攻击420 命中10〗
●最强防具：（衣）スタークローク〖物防55 回避0 耐性：无水〗/（盾）リングシールド〖物防20 回避25〗/（手套）プリティミトン〖物防15 回避0 耐性：火〗/（帽子）スターベレット〖物防16 回避0〗
●登场作品：幻想传说全系列/召唤师的血统/换装迷宫2/爱好者传说



●日：アーチェ＝クライン（中：阿切·克拉因）［英：Arche·klaine］
●女性/17岁/157cm/45kg
与父亲住在隆瓦雷的半妖精少女。粉色头发和大大的蝴蝶结是她的引人注目的地方。喜形于色，外向开朗的总让人觉得她和敏特形成鲜明的性格对比，作为拥有一半妖精血统的她具有丰富的知识和明锐的洞察力。会使用强大的魔法。
●可获得称号总数：（PS，GBA）12个
●强劲魔法：ビッグバン（SFC，PS专有）/エクステンション（GBA专有）/メテオスォーム
●可装备武器总数：（扫把）7种
●最强武器：スターブルーム〖攻击640 命中10〗
●最强防具：（衣）スタークローク〖物防55 回避0 耐性：无水〗/（手套）プリティミトン〖物防15 回避0 耐性：火〗/（盾）リングシールド〖物防20 回避25〗/（蝴蝶结）マジカルリボン〖物防25 回避0〗
●登场作品：幻想传说全系列/召唤师的血统/换装迷宫2/永恒传说/爱好者传说



●日：チェスター·バークライト（中：切斯特·巴克莱特）［英：Chester Barklight］
●男性/17岁/175cm/62kg
特迪斯村出生，克雷斯从小玩到大的死党。飘逸的银色长发是他的标志之一。从小父母双亡，和妹妹亚美相依为命。看上去冷酷的他内心其实非常善良，温和。丘斯特擅长用弓，技术一流。
●可获得称号总数：（PS）12个/（GBA）13个
●强劲特技：屠龙/大牙/疾风
●最强武器：エルヴンボウ2〖攻击力1180 命中200〗
最强装备：（铠）マム·ペイン〖物防60 回避0 耐性：无水火雷光〗/（护手）スターグローブ〖物防24 回避0〗/（盾）リングシールド〖物防20 回避25〗/（帽子）スターベレット〖物防16 回避0〗
●登场作品：幻想传说全系列/召唤师的血统/换装迷宫2/爱好者传说



●日：クラース·F·レスター（中：克拉斯·F·雷斯特）［英：klarth·F·lester］
●男性/29岁/176cm/62kg
在纽库利德研究人类如何使用魔法与精灵召唤术的学者。为了召唤精灵，他在自己身上画了许多奇文异符。克拉斯的武器很特别，是他用于研究的书籍，而攻击方式便是利用精灵召唤术给予敌人致命的打击。
●可获得称号总数：（PS）11个/（GBA）12个
●强劲精灵召唤术：ブルート（威力几乎没有，只是很有趣）/グレムリンレアー/オリジン
●最强武器：N·G〖攻击750 回避0〗
●最强防具：（铠）レアプレート〖物防38 回避0〗/（盾）リングシールド〖物防20 回避25〗/（衣）スタークローク〖物防55 回避0 耐性：无水〗/（帽子）スターベレット〖物防16 回避0〗
●登场作品：幻想传说全系列/召唤师的血统/换装迷宫2/爱好者传说



●日：藤林すず（中：藤林 铃）［英：Suzu Fujibayashi］
●女性/11岁/135cm/28kg(PS、GBA专有人物)
忍者之里首领的孙女，具有领导才能与高度责任心的美少女忍者铃。外表看上去很冷漠，也不太爱笑。作为忍者的铃所使用的是短剑，这对她执行任务大有好处。
●可获得称号总数：（PS）12个/（GBA）13个
强劲忍术：曼珠沙华/五月雨/儿雷也
●最强武器：にんとうちざくら〖攻击力999 命中50 属性：暗〗
●最强防具：（衣）かんなづき〖物防60 回避10 属性：风〗/（盾）リングシールド〖物防20 回避25〗/（护手）かぎてこう〖物防10 回避0 攻击力+100〗/（手套）プリティミトン〖物防15 回避0 耐性：火〗/（帽子）ふくめん〖物防5 回避5〗
●登场作品：幻想传说全系列（SFC版除外）/召唤师的血统/换装迷宫2/爱好者传说

声优人物介绍



伊藤 健太郎（Itou Kentaro）
●所配角色：（PS，GBA）切斯特
●所属：东京俳优生活协同组合
●出生地：东京
●生日：1月3日
●血型：A
●兴趣：网球，看书，电脑
●作品：足球小将[第3作]（若岛 津建）/金田一少年事件簿（布施 一彦）/仙界传 封神演义（李靖）/棋魂 特别篇（加贺 铁男）/爱藏版 封神演义(PS游戏，太公望)
点评——从他的作品可以看出，伊藤 健太郎很少演绎主角类型的角色。或许是因为太年轻了吧，而且在幻想传说中知名声优实在太多了，能从草尾 毅手上抢到个性配角的机会已经算不错了。



草尾 毅(Kusao Takeshi)
●所配角色：(SFC)克雷斯与切斯特/(PS，GBA）克雷斯
●所属：青二プロダクション
●出生地：崎玉县
●生日：11月20日
●血型：B
●作品：金田一少年事件簿（川岛 丰）/CLAMP侦探学院（秋海 洞威）/最游记（红孩儿）/灌篮高手（樱木花道）/饿狼传说（特瑞）/罗德岛战记（帕恩）/名侦探柯南（本田 修）/梦幻模拟战2（爱尔文）
点评——草尾毅的声音具有极强的爆发力，因而一些热血男儿的角色由他配音是再恰当不过了。



井上 和彦（Inoue Kazuhiko）
●所配角色：克兰斯
●所属：大泽事务所
●出生地：神奈川县
●生日：3月26日
●血型：O
●兴趣：桌球，保龄球
●作品：犬夜叉（龙骨精）/机动战士高达Z（杰利德·沙梅）/万有引力（由贵 瑛里）/圣斗士星矢（王虎）/名侦探柯南（白鸟警官）/暗之末裔（任生织也）/乱马1/2 热斗篇（三千院 帝）/风魔 小次郎（壬生 攻介）/梦幻游戏 第二部（吕候）
点评——老牌声优，配过角色无数，声音雄浑有力。看到如此优秀的声优在幻想里也只不过是个配角，可想而知幻想的声优阵容有多强……



かない　みか（Kanai Mika）
●所配角色：阿切
●所属：贤プロダクション
●出生地：东京
●生日：3月18日
●血型：O
●兴趣：人偶收集
●作品：机动新世纪高达X（蒂法）/金田一少年事件簿（二宫 水穗）/逮捕令（米卡）/名侦探柯南（朱美）/幽游白书（流石）/吸血姬 美夕（死无）/口袋妖怪（胖丁）

点评——一直觉得mika所担当的都是一切开朗、外向、罗嗦的小女生角色。但高达X中的蒂法一角让我对她刮目相看……这说明她对自己声音把握很有自信，因为阿切与蒂法完全就是性格相反的两个人。



岩男 润子（Iwao Junko）
●所配角色：敏特
●所属：スターボードミュージック
●出生地：大分县
●生日：2月18日
●兴趣：电脑、料理、钢琴
●作品：魔卡少女樱（大道寺 知世）/足球小将(青叶弥生）/金田一少年事件簿(水泽利绪）/新世纪福音战士（洞木 光）/吸血姬 美夕（曾根 琉莉）/浪客剑心—明治剑客浪漫潭（胜逸子）/X战记（桃生 小鸟）

点评——岩男 润子最擅长就是配千金小姐，或者那些知书达礼的文弱女子。敏特这个角色就好像是为她度身定作的一般，大家是否在敏特身上发现了知世的影子，呵呵。



川田 妙子（Kawata Taeko）
●所配角色：藤林 铃
●所属：８１プロデュース
●出生地：东京
●生日：3月20日
●血型：O
●兴趣：园艺
●作品：美少女战士（桃子）/索尼克冒险（DC游戏，艾米）/浪客剑心—明治剑客浪漫潭（吾郎，雪）

点评——说真的，没做这个专题前我对这位小姐真的不熟悉……查了她的资料后也发现，她所担任的配音角色都是分量不重的。不过她的声音还不错，或许是她的相貌制约了她的发展吧……>_<

PS版与SFC版的差异

1. 女忍者藤林 铃成为同伴可能。
2. 多了迷你游戏“GROOVYアーチェ”。
3. 隐藏迷宫“特雷恩特森林最深处”。
4. 竞技场会出现“リリス（宿命主角的妹妹）”。
5. 最终BOSS达奥斯会三次变身，但难度却有所下降。
6. S·D入手可能。
7. 得到道具“コンボカウンター”后，战斗时就能获得连击奖励了。
8. 敏特的声优由“こおろぎさとみ”换成了“岩男润子”。
9. 主题歌者由“由香里”换成“よーみ（由美）”。
10. 阿切母亲的名字由“ルーティ”换成“ルーチェ”。
11. 最高等级由“99”改为“999”。
12. SFC版中只有克雷斯才有称号，PS版中所有人都有称号。
13. 万屋卖出的物品，SFC版是“なぎなた”,PS版为“ヴァンガード”。
14. 精灵洞窟的密码，SFC版是“キクリン”，PS版为“ヨチイダ”。
15. 世界地图全为3D表现。
16. 其他在专题中我标明了。



幻想招牌

一开始出现的那句“名言”—“この世に 悪があるとすれば それは 人の心だ。”（这世间如果有邪恶的话，那便是人之心。）多有哲理的一句话啊，呵呵。

特别纪念介绍：

英年早逝的名声优—盐泽 兼人

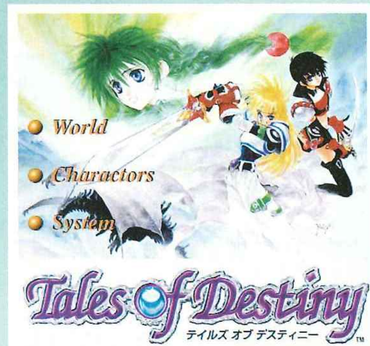
盐泽 兼人（Shiozawa Kaneto）

原名：盐泽 敏一（Shiozawa Toshikazhu）
所配角色：魔王达奥斯
所属：青二プロダクション
出生地：东京
生日：1954年1月28日
逝世于：平成12年（2000年）5月10日，享年46岁。
死亡原因：在家中楼梯处滑倒，最终脑挫伤抢救无效死亡。
血型：A
作品：圣斗士星矢（穆先生）/名侦探柯南（白鸟警官，他是第一任，死后由井上和彦代替）/婆娑罗传说（杨羽）/超兽机神断空我（司马亮）/逮捕令（北小路 乡）/数码宝贝（恶魔兽）/机动战士高达（马·库贝等）/天外魔境（大蛇丸）/梦幻模拟战全系列（暗黑王子伯赞鲁，3中的帝国大元帅阿鲁迪缪勒等）

点评——许多人也许并不熟悉他，但大家听到他的声音后一定会在你所看过的动漫，所玩过的游戏中回忆起他那高雅、温和、亲切而又熟悉的声音。盐泽先生所配的角色一般都是长发飘逸的美男子和贵公子，比如穆先生，杨羽等。如今他已经离开了这个世界，让我们永远记住魔王达奥斯—盐泽 兼人吧！

争议起于宿命

97年12月23日宿命传说发售。由于设定人改成了著名女性插画家“いのまたむつ”小姐，她的画风很细腻且有少女倾向，对于习惯了藤岛康介及幻想传说风格的传说迷来说是一种“亵渎”，而且加之PS在某种程度上对2D的处理有少许瑕疵，以至被当时SS玩家嘲笑得一塌糊涂，于是宿命传说一发售便被许多中国玩家抨击。不过宿命中对战斗系统的进化，对画面的精美处理还是为他挽回了点面子。虽然此游戏的争议颇多，到目前很多玩家依然把他作为传说的失败之作加以批评，但我认为名作还是名作，即使她长得丑，看在他姐姐幻想的面子上还是应该得到大家支持的。



游戏名	（中文）宿命传说 （日语）テイルズオブデスティニー （英语）Tales Of Destiny
类型	幻想RPG
发售日	1997年12月23日〖PS BEST1998年3月12日〗
价格	5800日元〖PS BEST2800日元左右〗
媒体	CD-ROM一枚

主要角色介绍



●日：スタン・エルロン（中：斯坦·艾尔隆）［英：Stan · Aller］
●男性/金发/19岁/172cm/63kg

本作主角，出生于乡下。虽然贪睡，但为人正直。与剑魂迪姆罗斯的相会，完全改变了他的人生……

●所持剑魂：迪姆罗斯
●强劲特技：皇王天翔翼/杀居舞荒剑/魔王炎击破/空牙升龙脚
●最强晶术：エクスプロード〖LV40/TP60/属性：火/范围攻击/攻击力1700〗
●最强武器：（剑）エクスカリバー〖斩820/突820/命中50/属性：光〗/（枪）アークウィンド〖斩250/突310/命中10/属性：风〗/（矛）スターメイス〖斩680/突680/命中10/属性：光〗/（枪矛）バハムートティア〖斩570/突500/命中10/〗/（斧）ドライビンアクス〖斩370/突150〗/（杖）デッキブラシ〖攻击力1/命中10〗
●最强防具：（衣）ゴールドアーマー〖物防200/回避0〗/（盾）Bラインシールド〖物防25/回避30〗/（头部防具）スターヘルム〖物防48/回避0〗/（手部防具）Hガントレット〖物防26/回避0〗
●登场作品：宿命传说/换装迷宫2/永恒传说/爱好者传说



●日：フィリア・フィリス（中：菲利亚·妃丽斯）［英：Phila · Philis］
●女性/绿色麻花辫/19岁/162cm/42kg/三围：B78 W54 H82(cm)

大祭司座下的一位神官，整天钻研神学与考古学。外表柔弱的她却有颗坚强的心。

●所持剑魂：库雷美迪
●强劲特技：ストップフロウ/ジャッジメント
●最强晶术：ディバインパウア〖LV75/TP120/属性:特殊/范围攻击/威力绝大〗
●最强武器：（剑）剑魂都可/（矛）スターメイス〖斩680/突680/命中10/属性：光〗/（杖）フレアロッド〖攻击力500/命中10/属性：火〗
●可装备防具总数：（体部防具）8种/（头部防具）14种/（手部防具）1种
●最强防具：同露蒂
●登场作品：宿命传说/换装迷宫2/永恒传说/宿命传说2/爱好者传说



●日：ルーティ・カトレット（中：露蒂·卡特雷特）〔英：Rutee·Kartret〕
●女性/黑色短发/18岁/157cm/46kg/三围：B83 W56 H83(cm)^_^
嗜钱如命的宝物猎人。常和好友马利一起潜入神殿或迷宫发掘宝藏……
●所持剑魂：阿特瓦依特
●习得特技总数：6种
●强劲特技：ブラッディローズ/スナイプロア
●最强晶术：タイダルウェーブ〖LV61/TP94/属性：水/范围攻击/攻击力2500〗
●最强武器：（剑）レーザーブレイド〖斩440/突440/命中100/属性：光〗/（杖）デッキブラシ〖攻击力1/命中10〗
●最强防具：（体部防具）スタークローク/（头部防具）マジカルリボン/（手部防具）プリティミトン
●登场作品：宿命传说/换装迷宫2/永恒传说/宿命传说2/爱好者传说



●日：リオン·マグナス（中：里昂·玛古纳斯）〔英：Lion·Magnus〕
●男性/黑发/16岁/159cm/48kg
天才的美少年剑士，小小年纪剑术已经登峰造极。可惜他的身世……
●所持剑魂：谢鲁迪艾
●强劲特技：魔人暗/空击剑/爪龙连牙斩
●最强晶术：デモンズランス〖LV32/TP57/属性:暗/单体攻击/攻击力150〗
●最强武器：（剑）アイスコフィン〖斩740/突740/命中10/属性：水〗/（杖）デッキブラシ〖攻击力1/命中10〗
●最强防具：同瓦德罗
●登场作品：宿命传说/换装迷宫2/永恒传说/爱好者传说



●日：ウッドロウ·ケルヴィン（中：瓦德罗·凯尔沃恩）〔英：Woodrow·Kelvin〕
●男性/银发/23岁/181cm/68cm
法恩达利亚国的王储，贤明冷静的剑士兼弓箭手。机缘之下与主角斯坦不期而遇。
●所持剑魂：依库提淖斯
●强劲特技：烈空刃/雹雨/断空剑
●最强晶术：ゴッドブレス〖LV45/TP76/属性：风/单体攻击/攻击力2100〗
●最强武器：（剑）アイスコフィン〖斩740/突740/命中10/属性：水〗/（枪）アークウィンド〖斩250/突310/命中10/属性：风〗/（枪矛）セントハルバード〖斩330/突330/命中10/属性：光〗/（弓）ベルセルクアロー〖攻击力450/命中90/属性：火〗
●最强防具：（体部防具）マム·ベイン/（盾）スターシールド〖物防20/回避30〗/（头部防具）スターヘルム/（手部防具）スターグローブ
●登场作品：宿命传说/换装迷宫2/永恒传说/宿命传说2/爱好者传说

声优人物介绍



关 智一（Seki Tomokazu）
●所配角色：斯坦
●所属：アトミックモンキー
●出生地：东京
●生日：9月8日
●血型：AB
●作品：机动武斗传G高达(多蒙)/机动战士高达SEED（依扎克·玖尔）/万有引力（新堂 愁一）/新世纪福音战士（铃原 冬至）/速捕令（东海林将司）/犬夜叉（玛瑙丸）/魔卡少女樱（木之本桃矢）
点评——人气名声优，多配超热血狂人……比如多蒙。此次登陆宿命也为游戏增加了大卖点啊。



今井 由香（Imai Yuka）
●所配角色：露蒂
●所属：剧团ムーンライト，2003年3月1日成自由人
●出生地：静冈县
●生日：9月19日
●血型：O
●作品：金田一少年事件簿（海老原 道子，朝木秋绘）/魔卡少女樱（立花 玲）
点评——很普通的，很平凡的声优，却能在如此多大牌面前得到一女主角的角色，令人不解啊，呵呵。



井上 喜久子（Inoue Kikuko）
●所配角色：菲利亚
●所属：オフィスアネモネ
●出生地：神奈川县
●生日：9月25日
●血型：0
●兴趣：发呆，读书，游泳
●作品：我的女神（贝露丹缔）/X战记（司狼 斗织,真神 时鼓）/足球小将（大空翼少年时代）/CLAMP侦探学园（工藤 雪子）/乱马1/2（天道 霞）
点评——著名女声优，熟悉她的玩家一定非常多，那我就不多介绍了。这张照片不错，多看几眼吧！呵呵



速水 奖(Hayami Show)
●所配角色：瓦德罗
●所属：大泽事务所
●出生：兵库县
●生日：8月2日
●血型：A
●作品：太空堡垒（马克斯）/乱马1/2（长万部牛之介）/罗德岛战记—英雄骑士传（阿修拉姆）/风魔小次郎（飞鸟武藏）/
点评——速水先生很唯美，因而配音角色选得都很酷，瓦德罗便是他配过的众多酷哥之一。



绿川 光（Midorikawa Hikaru）
●所配角色：里昂
●所属：青二プロダクション
●出生地：枥木县
●生日：5月2日
●血型：B
●兴趣：游戏，电脑
●作品：机动战士高达W(希罗)/GS美神(冲田 聪司)/灌篮高手(流川 枫)/新世纪GPX(新条 直辉)/梦幻游戏(鬼宿)/名侦探柯南(蓝田 冬矢)
点评——绿川光，深受女性欢迎的男声优，人气超高。

宿命特点





1.战斗方式由LMBsystem进化到ELMBsystem，使得战斗更为逼真。
2.晶术的使用依赖剑魂的等级。
3.难度比幻想降低许多。



4.种子培育系统。
5.光盘购买与使用系统。
6.食物系统。（与SFC版幻想比较相同）
7.重新设定的大地图系统。

宿命招牌



S·D，剑魂迪姆罗斯，登场游戏作品非常多，在宿命2中恢复了人形，也算是宿命中的一种象征吧！

奇迹再现永恒！

2000年11月30号，又是一个激动人心的日子。PS上最后一个传说正传游戏永恒传说发售。此游戏不仅给予所有玩家极大的视觉震撼力，更动摇了幻想传说在所有传说迷心中的霸主地位。名为永恒，实际上的确成为了PS乃至次世代上永恒的经典游戏。

（未完待续）



高达登陆GAME CUBE!!

战斗难道是战士们的本能吗!?

機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡

2004年3月18日正式发售

战术动作

预定销售价格 **6,800日元**



NEW GAME CROSS REVIEW

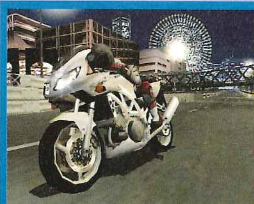
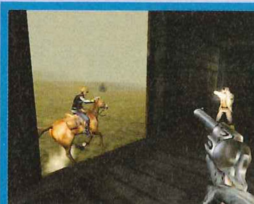
SILVER

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

编辑点评

3月16日▼3月31日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

发售日	2004年3月11日	2004年2月24日	2004年3月4日	2004年3月11日
游戏	合金装备索利德 双蛇	RS II 骑魂	死人之手	怪物猎人
				
	机种：GC 厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD×2	机种：PS2 厂商：SPIKE 类型：RAC 媒体：DVD	机种：XBOX 厂商：Atari 类型：FPS 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：DVD
	无需过多介绍，宫本茂和小岛秀夫联手打造的经典作品！虽然复刻版的剧情没有什么较大的变动，但游戏整体效果远比PS2版《合金装备2》更加出色。	完善的操作系统和风驰电掣的感觉并不是本作的卖点，不过300多台超眩的摩托车足以令玩家眼花缭乱。在声音处理上更使用了M.R.S.S的技术，将引擎的声音模拟的惟妙惟肖。	以美国西部为舞台的第一人称射击游戏。整款游戏就像一出西部牛仔片，火爆狂放豪情四溢。同时支持Xbox Live多人模式。	CAPCOM最新的网络动作游戏力作。玩家将和伙伴们一起面对各种庞大的怪兽，充分享受在荒野上狩猎冒险的乐趣，具有非同寻常的独特魅力。

评论人



风林

合金装备索利德 双蛇	RS II 骑魂	死人之手	怪物猎人
其实从游戏整体来看，本作并没有带来原本期待的飞跃，除了理应有所提升的画面效果外，游戏的内容没有实际的增加。当然，合金本身的遗产至今让玩家回味不已，变多不如少变，很多玩家仍旧会津津有味的把游戏玩上几遍。另外，开发者似乎过分强调电影化了，一些交代变得琐碎起来，精彩中还能让人找到不少莫名……	抛开笔者对“MOTO GP”的宠爱，这款RS新作应该还算得上是PS2上可以摆弄几下的摩托竞速游戏了。厂商大概是想炮制一款摩托版“GT”，丰富的模式和车种让摩托车迷狠狠的过了回眼瘾。但笔者对摩托游戏本身更为看中的操作感和画面效果，在本作中却没有抢眼的表现，中规中矩，实在不够解渴。	一款“枪烟”味非常浓的西部FPS，非常容易让人联想到CAPCOM 的某款名作。这款游戏在制作上还是给玩家带来不少新鲜感的，在抛开单纯的打打杀杀外，有趣的计分系统使游戏乐趣提升了不少。不过，游戏本身似乎对精确度把握得不是很到位，感觉给分有时候并不能让人满意。如果厌烦了传统冲杀方式的话，本作可以略作调剂。	把本作评为CAPCOM目前做得最好的在线游戏应该不为过吧，游戏内容非常充实，通过网络与朋友组队冒险可以获得极高的乐趣，广阔原野中的冒险带给玩家前所未有的狂野体验。不过这款游戏玩起来比较脱离传统的CAPCOM游戏风格，游戏的设定包括系统、道具等都非常专业，可以看出厂商在本作中确实花费了一番心血。画面方面还是合格的，强烈推荐玩家用大屏幕来体验效果，非常有魄力。单机魅力同样高！



宇部

合金装备索利德 双蛇	RS II 骑魂	死人之手	怪物猎人
完全移植自PS版的1代，移植度自然没的说，不过正因为是“完全”移植所以才导致了几乎没有任何强化要素的出现，虽说画面得到了相当的强化，不过那也是理所当然的事。相对来说它的收藏性要大于它的游戏品质。	严格地说这款作品的类型与namco的“GP”并不完全相同，虽然无论从速度还是图像方面的表现不是很出色，但厂商严谨的制作态度应该得到肯定。本作网罗了现今世界著名品牌的300多台机车，全部真实资料登场。丰富耐玩的游戏模式更显亮点。	虽然名字和游戏内容都很像，但并不是CAPCOM的作品。类型是主视角射击，感觉还算不错，在茫茫的西部荒漠中与敌人周旋的感觉还是满不错的，加上武器和道具的种类也比较丰富，算是近期XBOX玩家值得一玩的游戏。	CAPCOM的网游，品质还是不错的，声光效果烘托得很到位，密林的气氛营造得很好。不仅是上网，即使单机模式下也有很多丰富的任务，足够玩上一阵子了。加上各种武器道具的强化，特殊道具的调和等要素，绝对是一款很丰富的要素。



PERFECT

合金装备索利德 双蛇	RS II 骑魂	死人之手	怪物猎人
曾有人说这是宫本大师拉下面子“求”来的一款游戏！现在来看，这种说法还十有八九是真的！被搬上GC舞台的MGS，除了画面以外，情节没有一丝一毫的改变，而原来PS版中的掩藏要素也被一五一十地完全照搬！KONAMI似乎确信今天的GC玩家绝对没玩过前作，否则很难相信他们会对一款6890日元的移植作表示满意！MGS在GC舞台上处女秀虽然有人喝彩，但也令人失望！	RS2事先炒得凶，但事实上这只是一款中规中矩的竞速游戏。画面一般，手感一般，模式设定也乏善可陈，若干个“一般”导致吸引力下降。即便游戏整体设定严谨，完成度高，但是缺乏妙笔生花的点缀依然感觉不够刺激！不过茶余饭后拿来消遣也不失为一种不错的选择。	在光环之后，将靶心设定在画面中间的射击游戏开始大行其道。本作也是如此，除了射击感觉爽快流畅以外，画面发色也非常丰富，颓废西部小镇被刻画的惟妙惟肖。个人感觉比较不足的是音响方面，开枪和敌人被击中时的音效都可以处理得更加夸张一些。故事情节依靠每关的任务贯穿起来，一口气玩下来略显枯燥。	既可单机，也可连线，怪物猎人给了人们预想以外的乐趣。游戏场景广阔、自由度高、发色丰富、空间明确，大气的感觉很像是史克威尔的手笔！游戏进程以委托任务贯穿起来，装备品可以合成获得……各项设定都非常细腻，让人看了就忍不住想亲自上手体验！惟一不足的地方是操作方法，初次接触肯定感觉整脚，其实直接借鉴FF11的模式会更好一些。



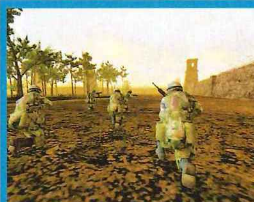
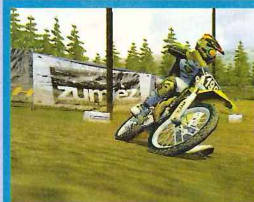
飞月

合金装备索利德 双蛇	RS II 骑魂	死人之手	怪物猎人
PS版的剧情、类似PS2版《合金装备2》的操纵模式、再加上全部重新绘制的过场动画，《双蛇》果然没有让我失望。尽管没有加入太多实质上的新元素，但玩起来的感觉依然那么紧张刺激，没什么变化反而符合飞月的口味，大段大段电影手法式的动画看起来更是过瘾。这不是逼着我买GC吗！？	330辆欧洲和日本著名摩托车生产商的招牌摩托车，从250cc升到1000cc的引擎，15条极富挑战性的赛道，这种摩托车游戏真是一大享受啊。不过飞月最欣赏的还是该作中的众多模式，尤其是自己购买车辆或改装车体的设计非常耐玩。虽然画面效果一般，好在听觉上有所弥补，总体来说还算是值得上手的一款游戏。	一向喜欢西部片的飞月自然也对这款游戏充满了好感，小试身手之后果然没有失望。游戏一开始就是一张特大号的通缉令，由此也可看出我们主角“身价之高”（笑）。游戏整体风格偏暗——不知道厂商为什么要把调整视角的摇杆做到右下角，感觉起来不是很顺手。不过该作在细节问题上处理的较细。比如射击台灯或是马车等时，这些东东破碎以后还会压在敌人身上。	踏上辽阔的大地，望了一望无际的天空，飞月仿佛可以感觉到阵阵微风吹拂在脸上。游戏中的怪物外形虽然夸张，但在细节设定上却相当真实。它们会成群结队地行动，寻找食物或者四处迁徙，每种怪物都有不同的特点和习性。再加上出色的画面、变化丰富的任务以及详尽的系统足以使飞月对该作五体投地。

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

3月16日—3月31日 2004

评论人	2004年2月26日	2004年3月6日	2004年3月4日	2004年2月24日
游戏	救火英雄F.D.18	幽灵行动 丛林风暴	死亡之枪O.D	疯狂极限摩托
				
	机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：UBI 类型：FPS 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：RED 类型：ACT 媒体：DVD	机种：XBOX 厂商：THQ 类型：RAC 媒体：DVD
	为数不多的以救火为主题的游戏。动作要素和剧情要素同样丰富，真实的火灾现场模拟和逼真的画面以及熊熊燃烧的烈火足以点燃你的激情。	运用了大量战术要素的FPS类游戏。剧情紧张，表现细腻，玩家需要通过简短的命令进行作战部署指挥。喜欢战术射击类游戏的玩家千万不要错过。	风格极为另类动作游戏。障碍物、敌人等所有物体均可以破坏，与前作相比增加了2个可选主角，动作也更加强调感观刺激，丰富火爆。	不同于追求亮丽车型的《RS II》，本作主要是以花式表演极限运动和疯狂的越野摩托车赛为主要卖点，体验亲自耍出各种高难度车技的快感。
彩火 	题材的创新与务实的探索，正是本作的可贵之处。游戏是一个平台，因此游戏应该深入到各种领域，本作正是在这个方面有了令人欣慰的探索。抛开系统和操作上的稚嫩，画面和音效上的平凡，单从情节的动人心魄，我觉得就足以令人对其肃然起敬。	本作惟一的不足，就是未能深入地发挥出PS2强大无边的机能，营造出细腻华丽的画面效果。其他方面当然是秉承了系列一贯令人敬仰的特色效果，杀机四伏的庞大战场让玩家完全置身于真实战争，残酷的环境令所有人都感到窒息。尤其突出的是小队概念，和丰富多样的任务挑战。	进一步加强快感后，本作虽然未能表现得耳目一新，但也让人看到不少亮点，尤其是两位新角色的加入，一个用电吉他，一个用烧火棍的感觉，无疑令人眼前一亮。画面效果与其说是提升，不如说是改头换面，风格与前作大不相同。特别是主角换上不戴帽子的造型后，显得瘦小多了。	这是一款能够带来豪放感觉的优秀作品，尽管由于画面效果和操作简单等方面的不足而只给出了不高的分数，但收录越野摩托世界顶级选手的这款作品，绝对能让你获得一骑绝尘的快感，尤其是在野外赛时车辆高高越起，车手做出华丽的花样动作时，这种感觉就更加明显了。
雪人 	烈火无情人有情，当火灾发生时，人们总会想到那些勇敢的消防战士。本作就为人们提供了一个机会，让玩家可以好好地过一把灭火瘾。游戏中玩家要像现实中一样随着火情的发生及时出动，扑灭大火，保卫这个虚拟城市的安全。能否让城市化险为夷，就要看玩家的本事了！	这是一款第一视角的射击游戏，游戏的画面比较大众化，故事情节也无非就是拯救人质、打击犯罪等比较老套的除暴安良的内容。游戏的操作手感不是很好，操作起来有些费力，不过对于这类游戏的老玩家来说，影响应该不会很大。向喜欢第一人称射击游戏的玩家推荐本作。	费了半天劲儿终于读出了这个游戏，谁知开场就是一场莫名其妙的激烈枪战。这本来是个让玩家适应操作的设定，但是由于其方向的判定不强，很容易让人产生一种头晕目眩的感觉。游戏的画面制作还算是不错，不过，再出色的画面也难以掩盖和弥补游戏本身的不足。	风驰电掣的速度、令人窒息的高难赛道和造型各异的摩托车无疑是本作的最大卖点。游戏的制作比较精良，操作感也不错，玩家在游戏时应该会感受到游戏本身较高的素质。相信在中国喜欢摩托车的朋友一定不少，那些迫于经济原因无法拥有自己的爱车的朋友不妨试试本作吧！
龙哥 	玩家不仅要扑灭燃烧的大火，还要小心应付化学爆炸、地板塌陷等各种危险，玩起来十分真实。虽然操作感不是很好，但画面效果和剧情还是颇有点吸引力的。尤其是该作的故事模式，情节曲折引人入胜，感觉大有好莱坞电影的势头。	UBI的又一款大作！游戏中无论是同伴还是敌人都有着极其细腻的人物图像，通过动作捕捉产生的生动而真实的动作和令人信服的人工智能。游戏中用来指使敌人位置的那个“危险指示器”的有效距离是四十米，虽然不能说近，但也足以让你心跳不已了。此外游戏还支持多人游戏模式。有PS2的朋友千万不要错过了这款游戏！	相信前作那种充满帅气度、华丽度、爽快感的风格以及背着个大棺材的超酷主角都给不少玩家留下了很深的印象吧?在新作中，共有GRAVE、JUJI、BILLY等三人可供选择，即使是必杀技方面也只需要按下一颗按钮即可轻松完成！这是一款强调感观刺激的游戏，在该作中包括障碍物、敌人等一切可以见到的物体均可以加以破坏！	本人非常喜欢竞速类游戏，特别是高速度带来的超爽快感。本作如果以我个人的标准，还不够刺激。就像《GT》和《山脊》，本作不是一味地追求速度感，而是更注重真实性。可供选择的摩托车样式比较新颖，华丽感十足，对于喜欢摩托车的人来说，欣赏一下也很不错。
宇部 	终于来了一个日本游戏，还是KONAMI的。但放进机器一看就别提多失望了，故事生硬就别说了，操作感也太那个了吧，还有视角什么的我真是不习惯啊。感觉KONAMI最近的一些二线游戏的水平已经退步得相当厉害了。	欧美游戏里已经多得不能再多的主视角射击游戏，素质实在是很平庸，内容又是什么军队野外作战什么的，让人完全提不起精神来。再加上瞄准实在不是很准，打人又没力度感像打纸片，只能说是FANS推荐级作品了。	身背着巨大“弹药箱?”的主角，让人看起来似乎是个现代侠客式的人物。可以说在人设上本作还算成功，但是射击时的感觉却糟透了！可能是为了追求真实的效果，在开枪和被敌人击中时屏幕都会出现剧烈的抖动，加上转向的感觉太生硬，玩的时间一长头就晕。	又是欧美游戏，感觉最近的欧美游戏格外多。这款游戏属于摩托车极限运动类，主要讲求操作感和技巧，总体来说还算易上手。但一、咱没这生活条件，二、就是买得起车也不知道自己舍不舍得这么造，所以只好边玩边对着屏幕念阿弥陀佛了。

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

3月16日▼3月31日 2004

	2004年3月6日	2004年3月11日	2004年3月4日	2004年2月24日
发售日 / 游戏	**侠盗卡门**	**忍者外传**	**攻壳机动队**	**陷阱 失落探险**
				
	机种：XBOX 厂商：Acclaim 类型：ACT 媒体：DVD	机种：XBOX 厂商：Tecmo 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：SCE 类型：ACT 媒体：DVD	机种：XBOX 厂商：Activision 类型：ACT 媒体：DVD
	根据经典动画改编而来的动作游戏，美式的卡通风格可能对于中国的玩家而言很难接受，但如果你是原作FANS的话不妨小试一下。	久别重逢的经典游戏，同时还将《忍者龙剑传》、《忍者龙剑传Ⅱ～暗黑邪神剑》、《忍者龙剑传Ⅲ～黄泉的方舟》作为隐藏要素收录在游戏中。	根据超人气同名动画改编而来的射击动作游戏。玩家需要亲自操作素子施展矫健的身手攀爬跳跃。画面效果出色，动作感十足，不负《攻壳机动队》的盛名。	以3D丛林为冒险舞台的动作游戏。玩家要扮演一名寻宝的冒险家，穿越丛林，躲避鳄鱼、食人族等的攻击，想方设法克服重重阻碍取得秘宝。
评论人	**评论**			
 PERFECT	根据卡通片改编的游戏，整个作品的风格都是很卡通，感觉还是不错。而且这部动画是我小时侯必看的几部动画之一，怀念啊。本来游戏的素质就不能说很烂，再加上怀旧情结，怎么我也得让它及格呀。	幸好这个是外传，不是系列正作。实在是很难掩饰我的失望，也许是人们期望太大？游戏完全没有了经典的FC版的大气，来回换的武器感觉对一个纯动作游戏绝对是多余，就像是在玩SHINOBI+353M。幸亏游戏里收录了FC版的3部作品，还算有的玩。	攻壳在游戏舞台的第二次登场没有令人失望！光源饱满，动作流畅，拳脚近战时的慢动效果也颇有些黑客帝国的风范。不过用两个模拟摇杆作为移动和视点转移的设定则成了游戏最大的争议，绝大部分玩家都会感到上手困难！游戏通过时间6小时。第二轮增加的“日本一”收集是巨大挑战！	该作是一款动作类的冒险游戏，玩家要扮演一位勇敢的冒险家。在一次外出途中，他乘坐的飞机失事，不幸坠落在一块神秘的土地上。于是，一场冒险就此展开。游戏的画面比较卡通化，看起来比较可爱。但是，本作的难度可绝对不低，如果身手不好，那在游戏时可就要小心了！
 龙哥	晕，又是一款让人犯晕的游戏，但那是由于玩的时间太久的缘故。本作的解谜成分确实有些让人摸不着头脑，不是太难，只是很难理解，另外敌人的弱点不再是全身，这给游戏增加了一些难度。动作上还不错，就是攻击方法不算丰富，用于远距离攻击的是什么东东啊。	见到阔别已久的老朋友，自然是兴奋不已！想当初《忍者龙剑传》可是龙哥(小时候)非常喜欢的动作游戏，特别是2代和3代。在本作中竟然能够再次体验FC的3款经典名作，真是体贴啊！至于本作，没得说，绝对的强。从动作到操控感，无不在完美地诠释着“忍者”这个概念！	现在，越来越多的射击动作游戏采用固定准星这种方式，这样确实要方便一些。本作的动作堪称电影效果般华丽！一是动作丰富优美，二是采用了电影的表现手法，如多角度慢放等。虽然操作上稍嫌繁琐，但是只需要花一定的时间熟悉后，你便能迅速投入到游戏之中了。	简单的卡通造型，在XB上也许给人一种略微粗糙的感觉，但是玩过一会儿之后，你会发现本作的魅力正是由这些卡通角色带来的。首先是引人入胜的剧情，然后是滑稽的动作（特别是游泳的时候），再加上完美的关卡设计，这款游戏绝对是个耐玩的作品。
 彩火	应该说本作尚有一些亮点，尤其是在强调解决谜题上，给玩家制造了相当多的麻烦。也许是因为欧美游戏与日本游戏制作思路上的不同，本作的谜题解决方式与我们的习惯大不相同，这与游戏对谜题的提示方式稍显晦涩不无关系。本作也未能因XBOX的强大而获得华丽的画面效果，反而因在视角控制上的缺陷，容易令人产生眩晕感。	“忍者”，一个充满了神秘色彩的职业，就算在如今的现代化社会中也有不少人在学习忍术。本作以此为卖点，着实吸引了不少玩家。游戏的画面并不是非常的华丽，但是其人物动作的多样化还是比较不错的。作为一款动作，本作还是力图抓住此类游戏的本质，至于是否成功，还有待大家的检验！	改编自著名动画作品的动作游戏，操作感不敢说好，但偏偏就有好多需要靠纯操作技巧才能过得去的地方，这就人为地增加了难度。不过枪战部分做的还是很爽快的，可以泄愤用。也许原作FANS会喜欢吧。	欧美风格的动作游戏，角色造型十分卡通，只不过画面效果有点粗糙。没关系，角色们丰富的动作弥补了视觉效果的不足，看起来挺可爱的。作品比较强调对操作的掌握，一些讲究跳跃技巧的地方还是比较难的，最好要有心理准备。
 风林	Acclaim最新的动作游戏，主角拿了根棒子做武器去与敌人作战（难道侠盗都是用棒子的？），这就要求我们只能智取不能力敌，经常需要绕到敌后进行攻击！此外还能切换到主视点展开远距离攻击（我扔，我再扔）。游戏中的谜题部分做得比较晦涩，有时候让人都摸不着北，画面也只是一般而已。	所有玩游戏长大的人可能没有谁不知道这款游戏的。玩家不仅要面对各式各样忍者敌人和怪物，还会遭遇驾驶直升机、坦克车或是手持机关枪、弓箭等各种武器的敌人。武器种类五花八门，同时还可以在隐藏要素里玩到FC版的3部作品。快乐的童年时光仿佛又重回眼前。	说“攻壳”的游戏贵精为主，我想一点都不过分，这样人气的动漫在家用平台上居然只搬上了两次……这次在PS2上推出的最新作，素质依然很高。喜欢原著的玩家看到画面就可以马上投入到游戏当中，比较遗憾的是操作实在不是一般玩家能够轻松上手的，不然的话，这款游戏木头还想再给高一点的分数。比较PS时代的作品，可玩性有些下降。	游戏中人物和动画做得比较粗糙，乍看之下不敢相信这会是XB上的作品。不过游戏正式开始后，人物风趣的语言和动作，以及大丛林之中的冒险都让人欲罢不能。看似平静的森林之中其实到处都暗藏杀机：会突然张开大嘴吞噬玩家的地面、满地皆是的“精力旺盛”的猴子们、平常像根烂木头但是只要玩家一靠近就会发动攻击的鳄鱼……每走一步都得打点起十二分的小心。

责编/飞月

MICROSOFTXBOX

铁骑大战

STEEL BATTALION

XB	厂商：CAPCOM	发售日：2004.2.26	
	类型：座舱模拟	价格：7800日元	其他：——

在第一次和第二次海市岛纷争中获胜的环太平洋机构(以下简称PRF)进行了强硬的海市岛再统治政策遭到了海市岛原住民的强烈反抗，并且受到了各国势力圈的强烈指责，PRF遭受了海市岛战后统治的挫折。

在此环境下第二次海市岛纷争结束后的第二年(2084年)，一直受到PRF机构控制进行运作的海市岛暂定政权(以下简称HSD)再度发出了独立宣言。

接受了其他秘密势力圈在背后的强力援助下HSD再次对PRF作战宣言，并且对PRF驻守军进行了猛烈的攻击……

由此第三次海市岛战争开始了！

游戏中各势力及VT供应商介绍



■P.R.F 环太平洋机构 (Pacific Rim Forces)

由12个国家组成的军事经济联合势力，作为第一次和第二次海市岛纷争胜者以战胜国姿态进行强硬的海市岛再统治。



■R.B 海市岛原住民 (RIGHT BROTHERS)

海市岛原住民势力，拒绝环太平洋机构及海市岛新政权的统治，为了海市岛的完全独立自治而参与了战斗！(崇拜的一塌糊涂，目前的战况还未出现该势力，届时倒戈是必然的-_-)



■WM 环太平洋共同体VT供应商

供应环太平洋共同体方面VT的生产商。开发职员是Komatsu前社员为中心所构成，拥有开发轻量型机体的优良知识及技术。善于高射速性之Assault Rifle(攻击步枪)的高速自动填装系统，以及VT空降强袭作战的冲击吸收系统，都是高独特性的优良系统。

主力生产VT型号：

Falchion　Blade　Jaralaccs N　Jaralaccs C



■KOMATSU LAND SYSTEMS 环太平洋共同体VT供应商

供应环太平洋共同体方面VT的生产商。VT开发公司之中持有巨大市场占有率、拥有大量实战数据。因此，公司开发之VT的信赖性非常高，整体的平衡都处于高水平。追求效用机体设计，都得到实际应用的机师们极高的评价。



主力生产VT型号：Decider(本大将的爱机) Prominence M1。

这就是本大将的爱机，令HSD闻风丧胆的赤色彗星版Decider ^^。



■H.S.D 海市岛 (HAI SHI DAO)

位于菲律宾与钓鱼台岛间，因地层变动突然出现的大岛，在21世纪初被发现蕴藏了丰富的铀矿之后进行了大规模的填海工程而形成的半人工岛屿。由于其重要的地理位置以及丰富的资源，海市岛成为世界一大贸易据点而繁荣起来。由环太平洋机构担任管理该岛的军事及经济，2080年海市岛评议会突然宣布脱离环太平洋机构，由此爆发了第一次及第二次海市岛纷争。

■谜之雇佣兵团

目前无任何资料，官方资料是在第三次海市岛纷争中期出现的谜之雇佣兵团，其实力不容忽视，倾向任何一个团体的话将直接影响战争的结果。

Lycoming Defense Systems

■LYCOMING DEFENSE SYSTEMS 海市岛评议委员会VT供应商

供应海市岛评议委员会方面的VT生产商。以实际应用主导型之开发线为中心，经常以先锋型的冒险设计而闻名。得意于开发非常用途特化之VT，在这尝试性的模式成功之下的VT，都拥有优异的性能。

主力生产VT型号：

Vitzh　m-Vitzh　Regal dress N　Regal dress A　Quasar



■GOODMAN 海市岛评议委员会VT供应商

供应海市岛评议委员会方面VT的生产商。能与Komatsu Land Systems竞争最大市场占有率的大厂。积累的技术力、知识技巧等，全都不会比Komatsu社差，但Engine(引擎)与机体的配合有少许困难，而且在维护性及适应性的考虑有少许欠缺。

主力生产VT型号：

Vortex　Scare face　Scare face A1

在了解了以上这些铁骑大战中比较重要的资料后我们可以开始进入大战的世界了！

大战开始

游戏支持两种联机方式——

Xbox live：通过Xblive同全球玩家在海市岛展开空前壮烈的第三次海市岛纷争。

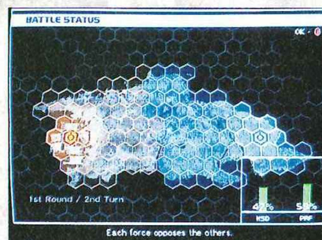
System Link Play：可以将几台XBOX通过简单的网络联机进行游戏(不知道放N台电视机+XBOX+铁器控制台后的房间是什么样子的 *_*)。



在此主要介绍Xbox live模式，进入Xbox live模式后提供两种游戏方式，CAMPAIGN(战役模式)和FREE MISSION(自由任务模式)，在进入每个模式前都需要分别建立Pilot信息，包括姓名、性别、国籍、年龄，战役模式还需要选择加入哪个势力。

自由任务模式是供玩家随意厮杀的，其中包括可以选择当前服务器已开放的任务进行组队战斗，或者选择死亡模式进行激烈的厮杀也可以在夺取模式中享受被N人追杀的刺激(自虐啊-_-)。自由任务模式中的战斗结果不影响铁骑大战中势力范围的波动，仅供玩家进行随意的战斗，被击毁N架机体也无所谓，积分也不能带入战役模式。

在任务模式爽够了吗？下面该进入残酷的战役模式了！先来看一张图吧。



图片中的蓝色范围代表PRF的势力，红色范围代表HSD的势力，右下角为双方势力占的比例。你应该已经了解到了吧，在战役模式中你所参加的每场战斗都将可能改变整个海市岛的势力版图！

那系统又是如何判定势力版图发展的呢？在铁骑大战中的时间是实时

的，并不会因为某位玩家下线而暂时停止战争，而服务器将以一周为单位来作为一个回合的时间，将双方在该回合内战斗结果进行评定，并且根据评定结果来从新划分势力范围，然后进入下一个回合，当八个回合结束后第三次海市岛纷争也就结束了，然后服务器会复位，重新下一个循环。

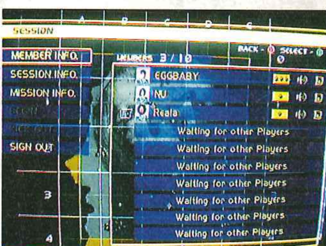
每个回合服务器都会有新的任务开放，并且不同的势力有各自的新机体出现，有些机体还是限量的，譬如Decider改良型(好想要啊!+_+)，卖光了可就没了哦。到了一定的回合还会有新势力乱入，目前已经知道了有四个势力会参与本次大战。


↑这就是购买机体的界面了。

每个机师在成功登陆海市岛后，都拥有6000货币可以购买机体，没有机体可是无法参加战役的。

购买后你就能携带自己拥有的机体出战了，在一场战役中最好准备至少2架以上的机体，那样的话被击破后还可以从本方出发点再次出击。


↑选择出发点。


↑战役开始前可以进行语音交流。

如果你的机体全部被破坏的话，恭喜你，你可以提前从本次战役退休了，拿着你在本场战役中得到的少得可怜的养老金去买机体准备下一场战斗吧。

如果你能坚持到一场战役结束后，无论是赢或输，你都可以和本方的队友进行交流，检讨一下本次作战的得失吧。也可以和本方队友进行交易，交易的内容可以是机体、货币、标志，战役回放。

在战斗之余，你可以为你的爱机进行涂装，还可以设定机体的标志。

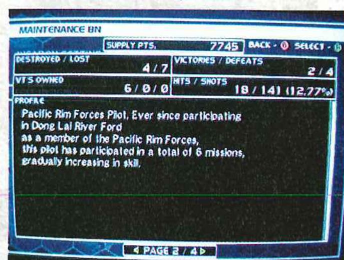
在此提醒各位战友，我那台夏亚版Decider是自由模式里专用的，如果你想在战役模式中使用这样的机体，除非你对自己的技术有绝对的信心，不然敌人只需要目测就能发现你了。


↑在爱机上涂鸦。

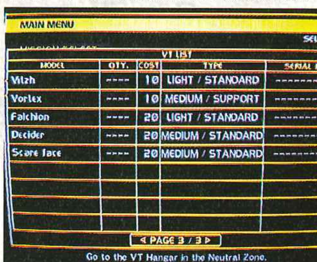

↑给爱机配上死神的标志一定很酷。

在战役模式中你的所有战绩都会被记录下来，当达到一定的成绩后就可以提升你的军衔了，军衔会影响你购买限量机体概率的大小。

记录中会出现你所拥有的货币、击毁机体数和被击毁机体数、战役的胜利和失败次数、拥有的机体数量以及命中率，还会有一小段对现阶段你的评价，你也可以在战役前观察同伴的数据来确认他们的能力。



那在战役中是如何判定输赢的呢?每场战役开始后双方都有相同的点数，随着战斗的进行，点数不停的变化，直到一方点数为0，则判定该方失败，如果没有在规定的时间内结束战斗，将会根据结束后双方点数的高低来判定胜负。



占领敌方一个基地，则我方增加50点，敌方扣去50点，占领一座空城增加50点，敌方不扣点，击毁敌方VT的话要看对方VT是什么型号，不同的型号扣点是不同的。譬如Decider有20点而Vitzh只有10点。

要说的东西太多了，这里只能介绍一下铁骑大战中一些系统的东西，具体的战役中的战术运用及武器系统等等，我会在另一篇关于铁器大战控制台的操作方式中提到。

从铁骑到铁骑大战的一些变化


↑1070.4米外的敌机几乎看不清。

1、距离感的变化——在铁骑大战中目标距离的变化要比铁骑中明显很多，大战中在1000米外的目标明显要比铁骑中远很多，这样使得铁骑大战的战场感觉更广阔了。

2、操控上的变化——机体在操作感上变化了很多，比较大的变化是在铁骑中屏幕出现BLNC失衡警告后很难再将机体控制回来，而在铁骑大战中出现警告后可以很轻松地将机体调整回来。但也须时刻注意屏幕的提示，特别是在高速行驶中回旋，5挡行驶时候回旋是非常容易失衡的。当屏幕警告失衡后只需要往相反的方向略微回旋就行了。还有就是在爬坡和渡河时要特别注意换档，不然很容易变成靶子让人打的。

3、不同距离使用的武器不同——在铁骑大战中，通常是配备2种以上武器出击的，战斗中要特别注意武器的变更，远距离和进身肉搏都要根据武器性能的不同来合理的选择。还有就是铁骑大战中的对手不再是固定的程序了，而是活生生的人，很多状况lock on(锁定)敌机进行攻击的话命中率会非常低，这就需要打提前量了，对提前量把握的能力对于一个机师来说是非常重要的，以ACE pilot为目标的本人就在不断训练中。在一定的距离外的目标，某些武器还要将准星稍微抬高瞄准，譬如滑堂炮，发射后是有弧线轨迹的。


↑就算是初代VT中很强的Deicder在受到这样的火力攻击下也会遭重创吧。

4、支援火力的大幅强化——在铁骑大战中，支援火力是不容小视的，譬如远距离的榴弹攻击，运用得好的话会对敌机造成相当大的伤害。在战役模式中支援型机体起了非常大的作用。

5、捕获——在游戏中如果破坏了敌方机体的腿部可以将敌机捕获，如果捕获的敌方机器是限量版的话就太好了。^^

6、マーカー弹——部分机体可以装备マーカ弹，敌机如果被マーカ弹命中后会在一定时间内显示在本机的雷达上。

7、索敌、狙击和伏击——将在另一篇控制台操作的文章中结合控制台操作进行说明。

8、本方误射(FF：Friendly Fire)——在大战中会发生本方误射的情况，并且会被记录在机师记录中，千万不要发生这种情况哦，否则队友会对你及大的不信任。

↑在战争中燃烧我的生命吧!

本文就写到这里了，由于秃子老板对文章长短有限制(那么长的头发非要冒充秃子-_-)，也只能写这点了，如果要说的详细，铁骑大战真可以写一篇论文了。

铁骑及铁骑大战在家用机上是前无古人的，也许还后无来者，推荐有条件的玩家一定要试一下，感受一下战争的气氛，我在海市岛期待你的加入。

■文/=PRF=正规军　golden　编排/宇部

GB ADVANCE

口袋妖怪火红/叶绿

轻松精确地培养妖怪的6项能力值

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004.1.29
	类型：RPG	价格：各4800日元	其他：——

随着口袋妖怪火红叶绿的推出，口袋在GBA上又一次掀起了浪潮。玩家们在通关之后接下来要做的事情应该就是与朋友们对战了吧！对战是口袋的一大乐趣所在，386种各式各样的妖怪等待着玩家的选择和培养。如何来培养一只妖怪是口袋玩家（特别是初学者）所关心的问题！下面就来具体讲解一下如何来轻松地培养一只妖怪，这里将不会介绍到妖怪的配招而是分析如何用努力值来精确地提升各种妖怪的各项能力值，以便于LV100时玩家可以获得一个能力值非常理想的妖怪！

■文/C.A.B.　编排宇部

要想用努力值培养一个妖怪，首先要知道此怪物在LV100时的各项能力值分别为多少才行。各项能力值是由：种族值+个体值+努力后所得到的能力值=妖怪的极限能力值。就比如拿梦幻来举个例子：No 151 HP：100 攻：100 防：100 行：100 望：100 速：100它的种族值每项各为100，那也就是说在LV100时的最高HP=100*2（种族值*2）+100（固定）+31（最高个体值，6项能力值都会有1-31的个体值）+63（最高努力值）=404；其它5项极限能力值公式=100*2（种族值*2）+5（固定）+63（努力值）=299。由此可见努力值对于1个妖怪的能力值来说非常重要，如果先天的个体值高的话再加上全部的努力值，那么你的妖怪会比别人强上不少！

努力值——最高为510个单位，每4个单位的努力值可以变为1点能力值。也就是510/4=127.5，舍去小数点后面的，就可以在妖怪的6项能力值上加上127点数值。但这127点不能够全部加在其中的一项上（比如原有HP+127点是不可以的），每项最多可以增加63点，换句话说你可以在你的妖怪的2项能力上增加63，且还可以把余下的1点加在其它的能力上（不要浪费嘛^-^）。

Q：努力值如何获取？

A：努力值是靠打败特定的某些野生妖怪来取得的！比如你原来的妖怪HP在LV100时是399，想增加HP的上限1点的话，那就应该去打4只绿毛虫来获得4个单位的努力值。

打某些妖怪可以增加2个或3个单位的努力值，也可能会增加2项或3项能力的努力值，具体打什么妖怪请查询努力值获取表。这里也简单地把6项能力的对应努力值妖怪说明（对应的妖怪有很多，打死以下6个妖怪可以分别在其对应的能力上加上1个单位的努力值）：

（此表对应火红、叶绿）

	HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ
No 010 绿毛虫	1	0	0	0	0	0
No 046 派拉斯	0	1	0	0	0	0
No 027 穿山鼠	0	0	1	0	0	0
No 063 凯西	0	0	0	1	0	0
No 048 毛球	0	0	0	0	1	0
No 013 独角虫	0	0	0	0	0	1

（此表对应红、蓝宝石）

	HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ
No014クムッソ	1	0	0	0	0	0
No010ポチエナ	0	1	0	0	0	0
No015カラサリス	0	0	1	0	0	0
No088ナゾノクサ	0	0	0	1	0	0
No066メノクラゲ	0	0	0	0	1	0
No012ジグザグマ	0	0	0	0	0	1

■注——A：GBA版的和GB版的不一样，吃升级糖升级的妖怪不会影响到努力值，如果把努力值练满之后用升级糖升至100级也可，不过这样做的后果是与PM的亲密度很低。

B：在练努力值时，如果在中毒状态下打败野生妖怪，那么所获得的努力值就会变为2倍。

C：只有打野生妖怪才能增加努力值，打任何会馆或训练员的妖怪不会增加努力值。

D：如果没有上场的妖怪携带了竞争背心则可以分享到一半努力值。

E：通讯交换后的妖怪所获得的经验值会变为1.5倍而努力值的获得还是不变，且保留通讯前的努力值。

F：努力值练满后可以获得一枚徽章，只限红、蓝宝石，火红、叶绿里没有徽章拿……

G：9800日元的努力值增加药可以增加对应能力的10个单位的努力值，每项最多服用10个药，也就是增加能力值25点，最多服用51个。

了解了以上几点后，便可以放心地培养PM了，这里推荐大家一个好方法：先抓一些你想培养的PM，分别把它们用升级糖升到20级，看看哪几个比较强，之后把强的那几只用升级糖升至LV100，比较出最强的那只，然后把6项能力都记录下来，之后你便可以分配这只PM的127点努力值了！要想在速度上提高20的话就去打20*4=80只独角虫即可。其它的几项也随便你怎么分配，但要记住，努力值一共有127点，每项最多提升63。至于升级糖嘛，个人使用的是Z版卡带，升级糖是从烧录卡中传过来的。用升级糖测试100级的能力值是最实际，最精准的培养方法，同样也简单好用，这样一来也不用去靠公式计算了，想培养出一只能力值理想的妖怪就变得简单多了！

最后祝愿口袋玩家们能够培养出自己所喜欢的妖怪！

386种妖怪种族值一览表

序号	HP	攻	防	行	望	速
No 001	045	049	049	065	065	045
No 002	060	062	063	080	080	060
No 003	080	082	083	100	100	080
No 004	039	052	043	060	050	065
No 005	058	064	058	080	065	080
No 006	078	084	078	109	085	100
No 007	044	048	065	050	064	043
No 008	059	063	080	065	080	058
No 009	079	083	100	085	105	078
No 010	045	030	035	020	020	045
No 011	050	020	055	025	025	030
No 012	060	045	050	080	080	070
No 013	040	035	030	020	020	050
No 014	045	025	050	025	025	035
No 015	065	080	040	045	080	075
No 016	040	045	040	035	035	056
No 017	063	060	055	050	050	071
No 018	083	080	075	070	070	091
No 019	030	056	035	025	035	072
No 020	055	081	060	050	070	097
No 021	040	060	030	031	031	070
No 022	065	090	065	061	061	100
No 023	035	060	044	040	054	055
No 024	060	085	069	065	079	080
No 025	035	055	030	050	040	090
No 026	060	090	055	090	080	100
No 027	050	075	085	020	030	040
No 028	075	100	110	045	055	065
No 029	055	047	052	040	040	041
No 030	070	062	067	055	055	056
No 031	090	082	087	075	085	076
No 032	046	057	040	040	040	050
No 033	061	072	057	055	055	065
No 034	081	092	077	085	075	085
No 035	070	045	048	060	065	035
No 036	095	070	073	085	090	060
No 037	038	041	040	050	065	065
No 038	073	076	075	081	100	100



序号	HP	攻	防	行	望	速
No 039	115	045	020	045	025	020
No 040	140	070	045	075	050	045
No 041	040	045	035	030	040	055
No 042	075	080	070	065	075	090
No 043	045	050	055	075	065	030
No 044	060	065	070	085	075	040
No 045	075	080	085	100	090	050
No 046	035	070	055	045	055	025
No 047	060	095	080	060	080	030
No 048	060	055	050	040	055	045
No 049	070	065	060	090	075	090
No 050	010	055	025	035	045	095
No 051	035	080	050	050	070	120
No 052	040	045	035	040	040	090
No 053	065	070	060	065	065	115
No 054	050	052	048	065	050	055
No 055	080	082	078	095	080	085
No 056	040	080	035	035	045	070
No 057	065	105	060	060	070	095
No 058	055	070	045	070	050	060
No 059	090	110	080	100	080	095
No 060	040	050	040	040	040	090
No 061	065	065	065	050	050	090
No 062	090	085	095	070	090	070
No 063	025	020	015	105	055	090
No 064	040	035	030	120	070	105
No 065	055	050	045	135	085	120
No 066	070	080	050	035	035	035
No 067	080	100	070	050	060	045
No 068	090	130	080	065	085	055
No 069	050	075	035	070	030	040
No 070	065	090	050	085	045	055
No 071	080	105	065	100	060	070
No 072	040	040	035	050	100	070
No 073	080	070	065	080	120	100
No 074	040	080	100	030	030	020
No 075	055	095	115	045	045	035
No 076	080	110	130	055	065	045
No 077	050	085	055	065	065	090
No 078	065	100	070	080	080	105
No 079	090	065	065	040	040	015
No 080	095	075	110	100	080	030
No 081	025	035	070	095	055	045
No 082	050	060	095	120	070	070
No 083	052	065	055	058	062	060
No 084	035	085	045	035	035	075
No 085	060	110	070	060	060	100
No 086	065	045	055	045	070	045
No 087	090	070	080	070	095	070
No 088	080	080	050	040	050	025
No 089	105	105	075	065	100	050
No 090	030	065	100	045	025	040
No 091	050	095	180	085	045	070
No 092	030	035	030	100	035	080
No 093	045	050	045	115	055	095
No 094	060	065	060	130	075	110
No 095	03	045	160	030	045	070
No 096	060	048	045	043	090	042
No 097	085	073	070	073	115	067
No 098	030	105	090	025	025	050
No 099	055	130	115	050	050	075
No 100	040	030	050	055	055	100
No 101	060	050	070	080	080	140
No 102	060	040	080	060	045	040
No 103	095	095	085	125	065	055
No 104	050	050	095	040	050	035
No 105	060	080	110	050	080	045
No 106	050	120	053	035	110	087
No 107	050	105	079	035	110	076
No 10	090	055	075	060	075	030
No 109	040	065	095	060	045	035
No 110	065	090	120	085	070	060
No 111	080	085	095	030	030	025
No 112	105	130	120	045	045	040
No 113	250	005	005	035	105	050
No 114	065	055	115	100	040	060
No 115	105	095	080	040	080	090
No 116	030	040	070	070	025	060
No 117	055	065	095	095	045	085
No 118	045	067	060	035	050	063
No 119	080	092	065	065	080	068
No 120	030	045	055	070	055	085
No 121	060	075	085	100	085	115
No 122	040	045	065	100	120	090
No 123	070	110	080	055	080	105
No 124	065	050	035	115	095	095
No 125	065	083	057	095	085	105

序号	HP	攻	防	行	望	速
No 126	065	095	057	100	085	093
No 127	065	125	100	055	070	085
No 128	075	100	095	040	070	110
No 129	020	010	055	015	020	080
No 130	095	125	079	060	100	081
No 131	130	085	080	085	095	060
No 132	048	048	048	048	048	048
No 133	055	055	050	045	065	055
No 134	130	065	060	110	095	065
No 135	065	065	060	110	095	130
No 136	065	130	060	095	110	065
No 137	065	060	070	085	075	040
No 138	035	040	100	090	055	035
No 139	070	060	125	115	070	055
No 140	030	080	090	055	045	055
No 141	060	115	105	065	070	080
No 142	080	105	065	060	075	130
No 143	160	110	065	065	110	030
No 144	090	085	100	095	125	085
No 145	090	090	085	125	090	100
No 146	090	100	090	125	085	090
No 147	041	064	045	050	050	050
No 148	061	084	065	070	070	070
No 149	091	134	095	100	100	080
No 150	106	110	090	154	090	130
No 151	100	100	100	100	100	100
No 152	045	049	065	049	065	045
No 153	060	062	080	063	080	060
No 154	080	082	100	083	100	080
No155	039	052	043	060	050	065
No 156	058	064	058	080	065	080
No 157	078	084	078	109	085	100
No 158	050	065	064	044	048	043
No 159	065	080	080	059	063	058
No 160	085	105	100	079	083	078
No 161	035	046	034	035	045	020
No 162	085	076	064	045	055	090
No 163	060	030	030	036	056	050
No 164	100	050	050	076	096	070
No 165	040	020	030	040	080	055
No 166	055	035	050	055	110	085
No 167	040	060	040	040	040	030
No 168	070	090	070	060	060	040
No 169	085	090	080	070	080	130
No 170	075	038	038	056	056	067
No 171	125	058	058	076	076	067
No 172	020	040	015	035	035	060
No 173	050	025	028	045	055	015
No 174	090	030	015	040	020	015
No 175	035	020	065	040	065	020
No 176	055	040	085	080	105	040
No 177	040	050	045	070	045	070
No 178	065	075	070	095	070	095
No 179	055	040	040	065	045	035
No 180	070	055	055	080	060	045
No 181	090	075	075	115	090	055
No 182	075	080	085	090	100	050
No 183	070	020	050	020	050	040
No 184	100	050	080	050	080	050
No 185	070	100	115	030	065	030
No 186	090	075	075	090	100	070
No 187	035	035	040	035	055	050
No 188	055	045	050	045	065	080
No 189	075	055	070	055	085	110
No 190	055	070	055	040	055	085
No 191	030	030	030	030	030	030
No 192	075	075	055	105	085	030
No 193	065	065	045	075	045	095
No 194	055	045	045	025	025	015
No 195	095	085	085	065	065	035
No 196	065	065	060	130	095	110
No 197	095	065	110	060	130	065
No 198	060	085	042	085	042	091
No 199	095	075	080	100	110	030
No 200	060	060	060	085	085	085
No 201	048	072	048	072	048	048
No 202	190	033	058	033	058	033
No 203	070	080	065	090	065	085
No 204	050	065	090	035	035	015
No 205	075	090	140	060	060	040
No 206	100	070	070	065	065	045
No 207	065	075	105	035	065	085
No 208	075	085	200	055	065	030
No 209	060	080	050	040	040	030
No 210	090	120	075	060	060	045
No 211	065	095	075	055	055	085
No 212	070	130	100	055	080	065

序号	HP	攻	防	行	望	速
No. 213	020	010	230	010	230	005
No. 214	080	125	075	040	095	085
No. 215	055	095	055	035	075	115
No. 216	060	080	050	050	050	040
No. 217	090	130	075	075	075	055
No. 218	040	040	040	070	040	020
No. 219	050	050	120	080	080	030
No. 220	050	050	040	030	030	050
No. 221	100	100	080	060	060	050
No. 222	055	055	085	065	085	035
No. 223	035	065	035	065	035	065
No. 234	075	105	075	105	075	045
No. 225	045	055	045	065	045	075
No. 226	065	040	070	080	140	070
No. 227	065	080	140	040	070	070
No. 228	045	060	030	080	050	065
No. 229	075	090	050	110	080	095
No. 230	075	095	095	095	095	085
No. 231	090	060	060	040	040	040
No. 232	090	120	120	060	060	050
No. 233	085	080	090	105	095	060
No. 234	073	095	062	085	065	085
No. 235	055	020	035	020	045	075
No. 236	035	035	035	035	035	035
No. 237	050	095	095	035	110	070
No. 238	045	030	015	085	065	065
No. 239	045	063	037	065	055	095
No. 240	045	075	037	070	055	083
No. 241	095	080	105	040	070	100
No. 242	255	010	010	075	135	055
No. 243	090	085	075	115	100	115
No. 244	115	115	085	090	075	100
No. 245	100	075	115	090	115	085
No. 246	050	064	050	045	050	041
No. 247	070	084	070	065	070	051
No. 248	100	134	110	095	100	061
No. 249	106	090	130	090	154	110
No. 250	106	130	090	110	154	090
No. 251	100	100	100	100	100	100
No. 252	040	045	035	065	055	070
No. 253	050	065	045	085	065	095
No. 254	070	085	065	105	085	120
No. 255	045	060	040	070	050	045
No. 256	060	085	060	085	060	055
No. 257	080	120	070	110	070	080
No. 258	050	070	050	050	050	040
No. 259	070	085	070	060	070	050
No. 260	100	110	090	085	090	060
No. 261	035	055	035	030	030	035
No. 262	070	090	070	060	060	070
No. 263	038	030	041	030	041	060
No. 264	078	070	061	050	061	100
No. 265	045	045	035	020	030	020
No. 266	050	035	055	025	025	015
No. 267	060	070	050	090	050	065
No. 268	050	035	055	025	025	015
No. 269	060	050	070	050	090	065
No. 270	040	030	030	040	050	030
No. 271	060	050	050	060	070	050
No. 272	080	070	070	090	100	070
No. 273	040	040	050	030	030	030
No. 274	070	070	040	060	040	060
No. 275	090	100	060	090	060	080
No. 276	040	055	030	030	030	085
No. 277	060	085	060	050	050	125
No. 278	040	030	030	055	030	085
No. 279	060	050	100	085	075	065
No. 280	028	025	025	045	035	040
No. 281	038	035	035	065	055	050
No. 282	068	065	065	125	115	080
No. 283	040	030	032	050	052	065
No. 284	070	060	062	080	082	060
No. 285	060	040	060	040	060	035
No. 286	060	130	080	060	060	070
No. 287	060	060	060	035	035	030
No. 288	080	080	080	055	055	090
No. 289	150	160	100	095	065	100
No. 290	031	045	090	030	030	040
No. 291	061	090	045	050	050	160
No. 292	001	090	045	030	030	040
No. 293	064	051	023	051	023	028
No. 294	084	071	043	071	043	048
No. 295	104	091	063	091	063	068
No. 296	072	060	030	020	030	025
No. 297	144	120	060	040	060	050
No. 298	050	020	040	020	040	020
No. 299	030	045	135	045	090	030

序号	HP	攻	防	行	望	速
No. 300	050	045	045	035	035	050
No. 301	070	065	065	055	055	070
No. 302	050	075	075	065	065	050
No. 303	050	085	085	055	055	050
No. 304	050	070	100	040	040	030
No. 305	060	090	140	050	050	040
No. 306	070	110	180	060	060	050
No. 307	030	040	055	040	055	060
No. 308	060	060	075	060	075	080
No. 309	040	045	040	065	040	065
No. 310	070	075	060	105	060	105
No. 311	060	050	040	085	075	095
No. 312	060	040	050	075	085	095
No. 313	065	073	055	047	075	085
No. 314	065	047	055	073	075	085
No. 315	050	060	045	100	080	065
No. 316	070	043	053	043	053	040
No. 317	100	073	083	073	083	055
No. 318	045	090	020	065	020	065
No. 319	070	120	040	095	040	095
No. 320	130	070	035	070	035	060
No. 321	170	090	045	090	045	060
No. 322	060	060	040	065	045	035
No. 323	070	100	070	105	075	040
No. 324	070	085	140	085	070	020
No. 325	060	025	035	070	080	060
No. 326	080	045	065	090	110	080
No. 327	060	060	060	060	060	060
No. 328	045	100	045	045	045	010
No. 329	050	070	050	050	050	070
No. 330	080	100	080	080	080	100
No. 331	050	085	040	085	040	035
No. 332	070	115	060	115	060	055
No. 333	045	040	060	040	075	050
No. 334	075	070	090	070	105	080
No. 335	073	115	060	060	060	090
No. 336	073	100	060	100	060	065
No. 337	070	055	065	095	085	070
No. 338	070	095	085	055	065	070
No. 339	050	048	043	046	041	060
No. 340	110	078	073	076	071	060
No. 341	043	080	065	050	035	035
No. 342	063	120	085	090	055	055
No. 343	040	040	055	040	070	055
No. 344	060	070	105	070	120	075
No. 345	066	041	077	061	087	023
No. 346	086	081	097	081	107	043
No. 347	045	095	050	040	050	075
No. 348	075	125	100	070	080	045
No. 349	020	015	020	010	055	080
No. 350	095	060	079	100	125	081
No. 351	070	070	070	070	070	070
No. 352	060	090	070	060	120	040
No. 353	044	075	035	063	033	045
No. 354	064	115	065	083	063	065
No. 355	020	040	090	030	090	025
No. 356	040	070	130	060	130	025
No. 357	099	068	083	072	087	051
No. 358	065	050	070	095	080	065
No. 359	065	130	060	075	060	075
No. 360	095	023	048	023	048	023
No. 361	050	050	050	050	050	050
No. 362	080	080	080	080	080	080
No. 363	070	040	050	055	050	025
No. 364	090	060	070	075	070	045
No. 365	110	080	090	095	090	065
No. 366	035	064	085	074	055	032
No. 367	055	104	105	094	075	052
No. 368	055	084	105	114	075	052
No. 369	100	090	130	045	065	055
No. 370	043	030	055	040	065	097
No. 371	045	075	060	04	030	050
No. 372	065	095	100	060	050	050
No. 373	095	135	080	110	080	100
No. 374	040	055	080	035	060	030
No. 375	060	075	100	055	080	050
No. 376	080	135	130	095	090	070
No. 377	080	100	200	050	100	050
No. 378	080	050	100	100	200	050
No. 379	080	075	150	075	150	050
No. 380	080	080	090	110	13	110
No. 381	080	090	080	130	110	110
No. 382	100	100	090	150	140	090
No. 383	100	150	140	100	090	090
No. 384	105	150	090	150	090	095
No. 385	100	100	100	100	100	100
No. 386	050	150	050	150	050	150

GANEBOYCOLOV

勇者斗恶龙·怪兽篇2

传统的秘籍依旧奏效 爆机后的等待必不可少

GBC	厂商：ENIX	发售日：2001.3.9	
	类型：RPG	价格：6400日元	其他：——

和1代一样，爆机后仍可继续游戏。爆机后除了集齐图鉴、收集珍贵的钥匙和道具外，最主要的是和另一版本的怪兽篇2合作完，得到最终的隐藏钥匙，从而完成整个剧情。另外，国王交给你的四个任务也可以挑战一下哦（不影响正常剧情的进展）。

●挑战四项任务

它们分别是：一、抓恶商人。需旅人之匙，在收集150种怪兽后与卡麦哈王子对话即可得到，之后还可见到特里（テリー）的姐姐米勒尤（ミレーユ）。二、抓恶神官。需在HP非常少的情况下（越少越好）在任一异世界里乱转即可遇到。三、抓恶法师。达成条件与二相同，只是MP必须较少。四、抓恶战士。此任务较难，因为对级别要求较高，只有所带的怪兽等级较低时（低于LV10）才可在异世界内碰到，还是带顶级怪兽的后代去扁它吧。任务完成后国王会给你丰厚的赏金。怪兽改名处旁的那个老人有珍稀的钥匙（其实很烂），只要凑够10枚小金牌换来一只魔王系最后一位魔王（ドーク）的蛋，孵化后带着它去见老人，他就会送给你“力量之匙”。这把钥匙对应的世界只有一座力量之塔，欲得到全部的道具需打败各层的守护者。

●钥匙的取得

除上述力量、旅人之匙外，在通关后和卡麦哈对战还可得到妖林之匙，同样属于剧情的钥匙。其他神奇的钥匙如神秘魔王钥匙则可在异世界寻宝中或斗技场内得到。

●100%的捕捉法则

比1代简单多了，再厉害的怪兽只用三块五花肉即可抓到。

●和一代通信

只要收集150种以上的怪兽，在斗技场入口处把前面要相亲的人逐一答应后，即可见到特里。打败他就能和一代通信，得到棉崽（わたぼう）。不过需一代中有现成的棉崽，且二代中还得牺牲恶蛋（ワルぼう），实在不值得去为集齐100%的图鉴而这样做。

●给怪兽改名

中文版二代中是不可以给怪兽取名的，不过却可以在后期给怪兽改名。前提：如果你在冒险时抓到名字比较适合你口味的怪兽，还是把它冬眠起来吧。在改名时再带上它和欲改名的怪兽去改名处，将要改名的放在前，保留名字的放在后，尽管改名时出现“这个名字不能改！”，不过第一只怪兽的名字已经和第二只的相同了！

●最强怪兽之道

欲得到最强怪兽，除了性格、掌握的特技、派系的特点外，必不可少的是它的各项数值都必须达到上限999。而在★出现后怪兽的某一项或几项尚未达到999怎么办？重新配合又太累，这时候就得靠异世界里的吟游诗人了。相信玩过一代的人都知道，在一代中为了碰到她得用S/L大法多少遍啊！二代则超级方便，只要满足以下条件，就可以在任一个异世界中无数次100%碰见吟游诗人：1、保持队伍中有三只怪兽，其中必须有一只是顶级的且经验值已满，不能再增加。2、三只怪兽的HP、MP均不得为满值，即990/999可以，但997/997不行。3、欲加数值的那只怪兽必须有两项数值之差在20以上，这样就可以频繁的让吟游诗人给你加上限了。

●怪兽的性格

全力一击的出现与性格有至关重要的作用。经反复实践，性格为热情家或努力家的怪兽是最容易出现全力一击的。这样必须做到：1、怪兽一出生便马上改性格，级别越高，性格改变就越困难。如果在成长中一旦发现性格有变化，还得马上再使用性格改变之书。改变方法如：温和+冒险书→纯真+冒险书→积极+冒险书→热情家。2、战斗中尽可能使用“战斗”选项，而不要给怪兽下命令。不过上述两种性格的怪兽在被下了“保命”命令后还有可能攻击，同伴受伤或阵亡之后也不太可能使用回复系魔法。

怪兽全中文技能一览表

技1：梅拉佐玛	技24：我方全体防卫力上升
技2：火气（初级）	技25：敌方单体防卫力下降
技3：火气（高级）	技26：敌方全体防卫力下降
技4：伊奥	技27：我方单体速度上升
技5：伊奥拉	技28：我方全体速度上升
技6：伊奥那准	技29：敌方单体速度下降
技7：用刀砍敌	技30：敌方全体速度下降
技8：冰气	技31：幻影围敌
技9：瞬间结果敌人	技32：敌方单体昏睡
技10：自爆歼敌	技33：敌方全体昏睡
技11：培惠米	技34：吸收部分得来的MP
技12：培霍马	技35：封住敌人魔法
技13：培霍马拉	技36：我方全体变为钢铁
技14：培霍马准	技.37：一次性顶回魔法
技15：给同伴15MP	技38：一段时间内顶回魔法
技16：给同伴更多MP	技39：减少火、冰系魔法损害
技17：100%几率复活	技40：减少对生命的损害
技18：自身HP变为1，同伴完全恢复	技41：变成敌人拥有其技能
技19：治疗中毒的状态	技42：变成火龙攻击敌人
技20：治疗混乱的状态	技43：不知效果的不思议魔法
技21：治疗昏睡或麻痹的状态	技44：单体究极魔法马旦特
技22：治疗受诅咒的状态	技45：召唤地狱之雷
技23：我方单体防卫力上升	

道具功能一览表

道具名称	作用	道具名称	作用
战士之环	HP易上升	智力帽	智力+50
魔师(魔牛)之环	MP易上升	白银(银色)披风	睡毒混乱抵抗加强
舞蹈家之环	攻击力易上升	魔法(玛卡)披风	对进攻的抵抗加强
水手环	防卫力易上升	刚披风	封锁进攻变困难
盗环	速度易上升	白金披风	咒语、麻痹等防卫变强
僧侣环	智力易上升	龙披风	火、冰系魔法防卫变强
魔法带	最大MP+30	海豚披风	水系魔法变强
钢齿	进攻力+50	生命戒指	步行回复HP
石齿	进攻力+30	女神戒指	步行回复MP
疾风手镯	速度+10		

各种族最强怪兽成长综合素质一览表

种族	成长率	最大HP	最大MP	攻击力	防守力	速度	智力
史莱姆系	E	B	B	B	A	D	A
兽系	E	B	B	A	B	B	D
龙系	E	B	B	B	B	C	B
植物系	D	B	B	C	B	C	B
虫系	D	B	B	B	B	A	C
恶魔系	D	B	B	B	C	B	D
鸟系	D	B	B	B	B	B	B
物体系	D	B	C	B	B	C	C
僵尸系	D	B	C	A	C	B	C
水系	D	B	B	B	B	C	C
???系	E	A	A	A	B	B	B

■文/オルゴ・デミーう 编排/宇部

PLAYSTATION2

托尼霍克滑板

Tony Hawk' s Underground SICK

PS2	厂商：ACTIVISION	发售日：2003.10.27
	类型：SPG	价格：49.99美元	其他：——

Tony Hawk' s Underground（下简称T.H.U.G.）是托尼滑板系列变化最大的一作。其中人物能力点提升方式的改变是最令人兴奋的：由单纯的收集能力点道具变为完成特定的条件，不断练习相关动作，相关的能力便会增长。这种形式让人感觉更加真实，因为这也是玩家游戏能力的提升，同时也使玩家可以自己想办法选择有利地点来升级，更增加了游戏的可玩性。游戏各个难度的升级条件各不相同，最高的SICK难度想要将能力点升满相当的富有挑战性。本文将从讲述如何在SICK难度下升级入手，浅谈一下游戏的技巧。相信大家在了解了SICK难度的升级方法后，其他难度自然是不在话下了。



AIR是指人物通过弧形的半管(HALF PIPE)垂直腾空的高度。所谓的Air transfer就是指从半管向左或右起跳后空中移动的距离。前面的飞跃30和40英尺这两个比较容易，找一个像



上图中的半管，来回几次提升速度后，注意起跳的角度即可轻松完成。这种半管组合游戏中比比皆是，这里就不多废笔墨了，重点进入下面的飞跃60和70英尺。这个是困扰笔者较长时间的升级条件之一，用普通的方法根本无法飞越这么远的距离，最后通过网络笔者找到了外国玩家的解决办法，就是在夏威夷这一关的BIG SURF ROOF这个场景（剧情第16章飞跃直升机的那个楼顶），从下图左前方那个斜台跳下，



注意跳下的同时要按R2键，或者按住R2键跳下，这样才能形成迅速垂直落下的Acid Drop动作。经过如此高的自由落体加速度也会变得很高，落下后全速冲向街对面的半管，然后往左边跳起，就完全可以达到70英尺以上的飞行距离。需要注意的是，在左边落下的那个半管并不能与右边我们起跳的那个形成连携，也就是说垂直落下是不行的，铁定摔倒，一旦摔倒前面完成的升级条件作废，所以落下时要掌握时机按一下R2键将身体在空中拉直。玩家可以利用Option菜单中的Set Restart（存储该点）和Go To Restart（返回存储点）两项方便的反复尝试。



接着是空中完成一定分数的三个条件，指的是必须利用半管腾空，然后空中做动作分数的总和。我们同样可以利用上面说的那个地点，使人物能有足够的滞空时间来完成尽可能多的动作。除了滞空时间要长，空中的动作选择也有讲究，蓄满Sperial槽使用空中特技是必需的，推荐选择Indy900这个动作，这是游戏中分数最高的动作，达到11000分，这样只要完成一个，接着做一些快速的踢板动作就可以轻松的得到4万分。





LIP是指人物短暂停留在栏杆或建筑物边缘等物体上保持平衡的动作，一般需要垂直角度半管到达边缘后，按A键发动。这个能力值越高，越容易掌握LIP时的平衡。我们可以看到提升LIP能力的条件只有一种：持续一定的时间，中途不容许任何形式的间断。这表示我们也只有一个办法：多练习，找到掌握平衡的手感。



RUN OUT是这一作的新动作，在游戏中同时按下L1和R1人物就会下滑板步行，而且还能与其他动作形成COMBO。当形成COMBO时，画面上会出现一个圆形的计时器，在这段时间内COMBO不会间断。而提升RUN这个能力可







以减缓计时器时间的流逝。升级条件前三项是在一个COMBO中做规定次数的Caveman动作。所谓Caveman就是在步行的状态下按X键跳起然后接上其他动作。这三个条件最简单有效的完成方法是步行状态下跳起，落地前顺序按↑、↓（或者↓、↑）形成Manual，然后原地按L1+R1步行，循环几次即可。

第四个条件中的Wallplant也是个新动作，他的具体做法是跳向墙壁，在碰到墙壁的瞬间按方向键下+X键，人物会用脚蹬墙壁反弹出去。连续做五个的话，就需要在中间穿插其他动作，最方便的方法是反弹后接上Manual动作，转移到其他墙壁前继续反弹。

最后三个条件是利用半管腾空到一定的高度，这个利用夏威夷的那座高楼同样可以轻松达到。

FLIP

FLIP既在空中使用□键和八方向键结合做出的踢板动作,在游戏菜单中可以看到和修改各指令对应的动作。这个能力的提升意味着踢板的速度更快,需要的时间更短。升级条件的3、4项中提到了Double Heelflip和Triple Kickflip,其指令分别是→+□、□和←+□、□、□,也就是比普通的动作多按几下□键,大部分FLIP动作都有类似的派生动作,请玩家自行发掘。至于其他条件的完成将在后文提到。

RAIL



就是指人物在Grind动作时保持平衡的能力,值越高越容易掌握。前面四项条件要求持续Grind,这个和LIP是一样的,没有什么捷径,惟有找一个圆形的场地不停地练习,比如夏威夷的泳池。不过那个持续Grind25秒也太BT了,笔者在这里坦白,目前我的Grind极限是20秒左右,所以为了让文章第一张图片好看些,使用了作弊码才将RAIL升满。相对的后面三项则要简单一些,只要找一个比较长的栏杆反复Grind即可。其中Crooked的发动方法是斜右上+△;Lipslide是将身体转90度,然后按△键,因为其指令中没有方向键,所以这时的转体动作最好改用L1或R1键来完成;Drakslide的发动方法是斜右下+△、△。

SPIN

空中转体能力,越高转体越快。前三项条件要求在半管垂直跳起然后空中转体一定度数,中间还要完成一个抓板或踢板动作。要完成这个,捷径还是夏威夷那座高楼,具体怎么做相信大家已经清楚了。后四项后文会提到。

OLLIE



这个和AIR不同,指的是平地跳跃能力。升级条件中的Ollie和Ollie up都可以利用拖住汽车加速(在车后面按住↑)后,松开汽车(按↓)冲向下图中红圈标明的这种斜台跳起来完成。而Ollie down就更简单了,直接跳楼即可,从夏威夷那座楼跳下去,别说30英尺,100英尺都有余。

MANUAL



平地动作平衡能力,影响Manual滑后轮动作及其一切派生动作的平衡。前四项持续Manual的条件同样只有多练习一条路,不过笔者建议大家最好选择一块没有坡度的平地原地练习,这样不会被周围景物的改变分散注意力。后面三项中的Pogo发动方法为Manual(或Nose Manual)动作下双击△键,此时如果再双击△键则回到Manual动作,所以COMBO中连做5次最好的方法是双击△键10次;Casper和Pogo类似,只不过发动方法是Manual(或Nose Manual)动作下按□、△键;Half Cab Impossible是在Nose Manual动作下双击□键,该动作完成后人物动作会转变成Manual,不过此时再双击□键又会转变为Nose Manual,所以双击□键10次即可完成条件。

大家一定注意到还有SPEED和SWITCH没有说,这是因为这两个能力的升级条件以及FLIP和SPIN中还没有谈到的部分都可以归为一点:如何尽可能地提高COMBO数。首先来讲一种相对简单的方法。请看下图,这是夏威夷那座高楼的楼顶全貌,图中两头的弧形红线表示半管,中间四条红线表示可以Grind的地形。从一边半管跳起做几个快速的踢板或抓板动作,落下时要按R2键做一个Revert动作,然后迅速按↑、↓(或者↓、↑)出Manual动作,接下来跳起做一个踢板落到中间红线的任何一条Grind,快到尽头时跳起踢板然后Manual,进入另一边的半管跳起,如此循环。有两点需要注意:(1)Revert是连接半管动作和地面动作的最佳选择,必须熟练准确地使用;(2)在中间Grind时可以在四条路线中做跳跃转移,这样可以进一步增加COMBO数;(3)多次使用Revert后,人物Manual速度会变得很慢,可以使用←、→+□键做出Spacewalk动作来稍微提升速度。这是一种公式化的套路,用来升级是个不错的选择,但是不推荐大家用这种套路来得分,因为这会让游戏变成乏味无聊。下面要谈的就是另一种方法——Line。



所谓的Line就是一套得分线路。好的Line要能够巧妙地连接各种动作,因为重复做同一种动作其分数会逐渐降低直到原分数的十分之一。由于关卡设计非常巧妙的关系,游戏各关中都隐藏着无数高质量的Line,游戏自动演示中就是3个不错的Line。笔者选择Manhattan那一关的演示进行一些概念性的分析。(在标题画面下稍等片刻即可出现自动演示)

人物由空中动作开始,跳上绳子Grind(Grind有加速作用,是一个Line中最常用的动作),同时做了相当数量的动作转换(这种转换方法和Manual时的动作转换类似),右转后跳上了高速公路护栏Grind(注意他在狭窄的护栏上从左跳到右Grind这个细节,只要是这种狭窄的护栏,都可以通过向另一边轻轻跳起后迅速按△来完成这个动作,如果手法够快,就可以在两边不停地跳来跳去了,夏威夷的演示中有一段比较好的表现了这一点),接下来是以Manual为主的一连串动作(Manual无需地形的支持,行动路线比较随意,但是要注意长时间Manual会降低滑行速度,所以演示中的人不停地跳起踢板,这样则尽可能地减少了Manual的时间,同时还增加了COMBO数),然后爬上电线Grind(因为电线是斜的,所以他不停地跳起–Grind–跳起–Grind,这样可以在没有速度的情况下到达高处),到达洗窗架后用了一组连续的Wallride+Wallie动作(这要比在各个洗窗架上单纯的Grind精彩得多,不但增加了COMBO数量,还减少了持续Grind的时间,这对掌握Grind平衡是有帮助的,另外因为Wallie动作可以跳得很高,这样提供足够的滞空时间)……

因为篇幅的关系,这篇研究到此就结束了,可能还有很多遗漏,欢迎感兴趣的读者来信来稿共同切磋极限运动的乐趣。

■文/By AZ 编排/宇部

购机100问（续）之[XBOX篇]

新春究极买机攻略·问题大破解！



□作者/haynes　编排/宇部

问题01 经常看到PS2主机版本很多，XBOX是不是也是如此？

答■ 没有那么复杂，XBOX通常在国内市场可以买到的只有港版和日版这两种，没有具体的型号。

问题02 购买XBOX是否也要注意翻新机的问题

答■ XBOX几乎不存在翻新的可能。我们购买新机主要注意这是否是台二手机，是否被其他人用过。其中主要办法，检查主机各插槽是否有明显灰尘，主机表面是否有保护膜覆盖，硬盘中是否有游戏SAVE存在。如果是新机的话，应该无灰尘,有保护膜，并且没有任何游戏SAVE存在。

问题03 XBOX有冬季限定版以及普通版什么的，这些主机到底有什么区别，价格又是多少？

答■ 确实XBOX在国内市场有几种套装存在，我们可以看到的通常有：

日版冬季套装，包括主机一台，手柄一个，遥控器一个，世界街头赛车2与光环各一张，售价在2000元左右。110V电压。

港版冬季套装，包括主机一台，手柄一个，遥控器一个，星球大战俄罗斯方块合集与光环中文版各一张，售价在1900元左右。220V电压

日版普通版，包括主机一个，手柄一个，遥控器一个，售价1700左右，110V电压。

港版普通版，包括主机一个，手柄一个，遥控器一个，售价1700左右，220V电压。

问题04 据说XBOX内置光驱有不同牌子，怎样分别，又有什么区别？

答■ Xbox随着光驱型号不同，读取光盘能力有所差异，基本可以从外观来看。

Thomson光驱能够读取大多数的CDRW、DVD-R、DVD-RW以及极少量的CDR。大部分日版主机采用，读盘能力一般。

Philips、Samsung光驱能够读取大多数的CDRW、DVD-R、DVD-RW以及部分CDR，而Samsung读盘能力更强一些。

Philips光驱多用于部分日版和部分港版主机。而Samsung光驱多存在于港版冬季套装中。玩家首选应该是Samsung光驱。

问题05 XBOX手柄有看到大小不同的,这是为什么呢？

答■ XBOX最初在美国发售的时候，采用的是大手柄设计，比较适合欧美人的大手掌。但是之后在日本发售的时候，考虑到亚洲人的手型较小，推出了现行的小手柄，而这款手柄经过玩家使用，一致觉得比大手柄更舒适，甚至欧美版主机也全部改用小手柄，大手柄也随之停产，如果现在还买到大手柄，那么多数是二手货了。

问题06 XBOX手柄是否有原组装之分？

答■ 普通的组装手柄非常容易辨认，因为没有XBOX标志，而高仿真的XBOX手柄，可以很轻易的识别出来原的和组的，因为XBOX手柄的那种强弱均匀的震动感，RL键那种充满弹性的手感是组柄根本无法仿造的，组柄的特征是RL键一按就按到底，没有任何的弹性，震动比手机还轻的多，摸上去外壳很生硬，另外最简单的方法可以仔细看手柄X按键的右面有条非常细微的线（附图），如果有，绝对是原装货，可以放心购买。



问题07 XBOX有哪些配件可以购买？

答■ XBOX配件比较多样化，比较常用的有手柄、遥控器。由于XBOX采用内置8G硬盘进行记录游戏进度，所以基本不需购买记忆卡。而为了改善画质，XBOX一样有各种原装或者组装的高级视频线提供。其他游戏周边，光线枪没有官方认证的原装货，只有组装货。方向盘也有各种厂商的，大家可以按需购买。

问题08 听说XBOX内部和电脑一样，我们是否能随意更换配件呢？

答■ XBOX其实还是一台游戏主机，当然已经有许多办法让我们来DIY这台主机，包括换硬盘和换光驱，由于本文只谈论购机和使用的基本知识，不涉及这些DIY技术。如果玩家感兴趣，可以查阅杂志的相关文章。不过对此没有相当熟悉的知识和技术，千万不要随意更换配件，因为这算是一个满复杂的工程，因此，大家千万别轻易尝试。

问题09 XBOX内置硬盘据说有8G和10G之分，是真的？

答■ 一般来说，XBOX出货时的硬盘主要是用希捷（Seagate）和威腾（Western Digital）这两个厂商的产品，所以通常你的主机里不是希捷的U系列5就是威腾的Protege WD80EB。而这两者都是使用 5400 RPM 的转速，而且是单碟的设计，因此跑起来会比较安静，也不容易产生高热。希捷的硬盘出厂时的容量规格是10

GB，但事实上能用到的只有8GB，但威腾的出厂时就是8GB 的容量，不过，据一些玩家指出，希捷其实能够不用再多花钱便能将之扩充到20GB，因为这个硬盘虽然是单碟的设计，但是他们却只有用到其中的一面，另一面是完全没用到的，如果厂商将这两面都利用的话，玩家就可以有20GB的空间了，这样又可储存更多进度了。也有玩家指出硬盘的速度太慢了，有些玩家也指出为什么当初不干脆采用7200 rpm的硬盘，这样不是有更快的读取速度吗？？！！但事实上，那也可能只是差几秒的时间而已，如果为了这几秒而玩家们还得多付一些钱，那可能XBOX又要少卖几台了，所以说，微软也是有其顾虑的。让我们来看一下这些硬盘的数据表现吧，以希捷的这个硬盘来说，平时搜寻速是8.9ms，而威腾的则是12.1ms，看起来希捷的比较快些，不过实际上的差距也不是很大，所以说买到那一种的硬盘都不用担心，因为和其它主机比起来，XBOX的游戏读取速度已是别人的四倍了。

问题10 日版主机使用日版系统界面，有没有办法升级成中文系统界面呢？

答 当然可以，使用世界街头赛车2或者虚幻锦标赛中的XBOX LIVE选项就可以自动升级系统，当然玩家购买了XBOX LIVE也是可以升级的，选择系统语言为繁体中文就可以了，这样的话，我们可以打开大都会赛车2和黑客帝国等游戏，会发现游戏直接成为中文版了，因为这些游戏会根据系统的语言而变更为相应的语言。

问题11 XBOX未来的游戏多不多，是否值得去购买这台主机？

答 其实这要看玩家的游戏口味了，XBOX游戏基本以美版居多，而且大部分都是跨平台推出的游戏，XBOX版游戏常常画面表现更强一点。当然还有一些游戏是只有XBOX才能玩到的，例如今年发售的忍者龙剑传，DOA网络版，光环2等等超级大作，所以玩家应该考虑自己的口味，XBOX至少在未来的一年内游戏种类仍然是相当丰富的。

问题12 在XBOX系统菜单内设定好时间，为什么第二天再开机的时候，时间又乱了？

答 XBOX由于并没有内置锂电池，所以主机的时间设定全靠电源，当拔去电源线两个小时后，主机自动放电完毕，那么系统菜单的时间就会又乱掉。解决办法是不要关闭主机所使用的变压器的电源，使XBOX在关机状态下依然维持“带电”状态就行了。这样做对主机无损害。

问题13 XBOX有时候电源灯会闪烁或者变色，那是什么原因呢？

答 XBOX各种颜色亮灯都有相应的故障解释，具体如下：

绿/红灯交替闪烁：很可能是改机芯片损坏或芯片内的BIOS程序损坏。

绿灯（一直亮）/不出盘/没有声音/没有图像：改机的焊点处有问题，可能脱焊，建议检查各焊点。还有一种可能：XBOX内部温度过高，建议检查图形芯片上的风扇是否转动，另外不要把XBOX靠近热源，还是不行的话，试试把XBOX的外壳拿掉，看机器是否可以启动。

绿灯（一直亮）/没声音/没图像：声音设置问题，建议使用正规AV端子线取代色差盒（HD）输入。

橘黄/绿灯交替闪烁：没有插AV线或者视频线接插不牢固。还有一种可能：焊接的时候不慎把焊锡滴到了主板上，造成电路损坏，建议检查主板各处。

橘黄灯闪烁：可能是焊锡滴溅到主板上，造成不能启动。还有就是因为主机内部过热造成橘黄灯闪烁。

红灯（一直亮）：有多种可能：系统过热，硬件质量不过关。

问题14 XBOX观看DVD是否一定需要遥控器配件？

答 正常情况下，XBOX播放DVD必须通过DVD遥控器组件，否则不可以播放DVD，不像PS2即使用手柄也能够观看DVD。当然我们通过安装一些黑客软件，可以实现不需要遥控器也能播放的功能，当然这里也不作讨论。播放DVD时，插件必须插在手柄端口上（1－4任意），遥控器方可控制播放。有插件的状态下，遥控器可在非游戏进行时代替手柄的全部功能，在控制音乐、记忆时很方便。XBOX可以正常读取市面上卖的全区DVD。

问题15 XBOX加过直读后还能读正版碟吗？

答 可以正常运行。

问题16 XBOX正确的开关机方法是怎样的？

答 开机：先插好电源线，按下电源键将机器打开，再按出仓键将托盘弹出，放上游戏光盘按出仓键收回托盘，稍等片刻即可进入游戏。

关机：先将游戏退到标题画面，按出仓键取出光盘，再收回托盘，按下电源键即可（硬盘会发出声音）。

问题17 XBOX有没有像PS2那种手柄热启动游戏(L1+L2+R1+R2+选择+开始)的方法？

答 没有这个功能。一般的XBOX游戏，在游戏过程中按“暂停键”后都会出现“退出游戏EXIT GAME”的选项。

问题18 XBOX如何保养维护

答 首先注意XBOX是精密的电子产品，不要随便拆卸。另外要注意通风以及散热的问题不要堵住风扇的出风口或放置在角落。不使用的时候记得做好防尘工作。另外也要注意防水，切勿把重物压在主机上方，以及避免机器有震动或者从高处摔落。

问题19 如果购买XBOX日版主机，需要使用多少功率的变压器呢？

答 虽说一般的PS2电源（47W）也可用，但XBOX说明书上的信息指明：保险功率最大峰值170W。所以，建议大家多花点应该花的钱，买个250W或300的专用电源，以保证你的爱机无风险工作，基本游戏商店和电子市场都有这样的电源购买。

问题20 如何有效改善游戏画面或者DVD电影的画质和音质

答 XBOX专用分量盒的视频输出只有 Pr、Pb 及 Y 三个视频端口，也就是色差输出所需的 3 个端子；至于音频方面则有 Audio-L、Audio-R 两个普通音频和 Digital Audio 光纤数字音频等 3 个端子。如果有 RGB 接口的话，就不会有那么多人拼命找 VGA BOX。

因此，如果你只是普通 AV 接入电视机，XBOX 已随机附送 AV 输出线（STANDARD AV CABLE）；如果你的电视有 S VIDEO 输入，可以另购 S VIDEO 输出盒（ADVANCED AV PACK）；如果电视有色差输入 PrPbY，可另购色差输出盒（HIGH DEFINITION AV PACK）。

如果你的音响系统支持 DIGITAL AUDIO（光纤音频输入，AC-3，5.1），则 S VIDEO 输出盒及色差输出盒的 DIGITAL AUDIO 端口就派上用场（但光纤音频线必须另购），否则只能用普通音频输出。

人间五十年

□文——魔人 神无月

人间五十年，回眸一瞬间；
人间五十年，沧海已桑田。

各位电软饭斯，神无月有礼了。在下乃是风林刚从异世界召唤而来的魔人，初来乍到，还请大家多多关照^^。往后，在下将通过此栏目向各位介绍有关日本国的风云历史，风流人物，风土人情等方面的诸多内容。好了，闲话不多，让神无月带领大家立即开始首次的日本文化之旅吧！では　始めましょう！

第一回 卑弥呼！女王乎？女巫乎？女神乎？

中国历史上第一位真正意义上的女性统治者想必地球人都知道，她就是武则天。而日本历史上第一位女性统治者是谁？恐怕很多人会说："推古天皇。"当然，推古天皇的确是个女性，而且由于她的侄子圣德太子在日本历史上有着举足轻重的地位，因而她也被许多人认为是日本历史上的第一位女王，其实不然。早在3世纪，也就是推古天皇出生的200多年前，古代日本就出现了首位女性统治者，她有个如风一般飘逸，如海一般包容的名字"卑弥呼"。

要说卑弥呼，先谈《三国志》。大家一定很奇怪，日本女王和中国的史书有何关系？其实，日本史学家的确是用中国的《三国志》来研究本国的这段历史，这点再次证明东亚文化源于古代中国，作为炎黄子孙的我们应该自豪。言归正传，据《三国志·魏书·东夷传·倭人条》中记载：后汉时期，战乱四起，生灵涂炭。而当时东夷倭国（古代日本国）也一片混乱，部落之间征战连连。在经历了7、80年国内动乱之后，倭国出现了一位巫女。她擅长鬼道（咒术，占卜等），能蛊惑人心，她乃神之使者，能与神心灵交流。于是乎她迅速获得了各个部落的尊敬和信任，最后大家都决定放弃苦不堪言的征战，和平相处，并共拥此女为王，联合成立"邪马台国"。由此，日本历史上的第一位女性统治者诞生，她就是邪马台国的女王，巫女"卑弥呼"。

●卑弥呼简介


卑弥呼半身像


卑弥呼全身像

卑弥呼生于何地、何时无从考证，故无人知晓。据史料记载，卑弥呼无夫婿，主要由其弟帮助打理朝政，其他人很少能见到她本人。成为女王后的卑弥呼建造了大型的木制宫殿，并拥有侍女1000多名，生活奢华。


卑弥呼时代的建筑

●卑弥呼时代的建筑

247年左右，卑弥呼西去，死因不明，当时的魏国派遣使者张政前往吊丧。古代邪马台国的人们为卑弥呼建造了一个直径为120米到150米左右的大型陵墓，并有100多人侍女陪葬。

真人扮演的卑弥呼

●卑弥呼的政绩

卑弥呼虽为一介女流，但她为邪马台国的稳定和繁荣做出了巨大的贡献。237年，三国时期的公孙渊自立为"燕王"并与魏国对立。此时卑弥呼看准时机，派遣使者与公孙渊结好，并从那时起开始吸纳先进的社会制度和发达的人文习俗。238年8月，魏国讨伐公孙渊成功，公孙渊一族灭亡。卑弥呼看准形势，立刻转投魏国旗下，获得封赐"亲魏倭王"称号，并得到布匹百权，铜镜百枚。

得益于魏国的援助，邪马台国在与夙敌狗奴国的战局上占了绝对的优势，狗奴国也因此屡战屡败，卑弥呼的外交策略直接奠定了她在位时邪马台国的稳定与繁荣。


变形神兽镜　方格规矩四神镜　三角缘三神无兽镜

●卑弥呼死因探秘

先前说了，卑弥呼死因不明。"不明"这里只代表无法确定，其实关于她死因众说纷纭，不过其中有二个主要观点。一是认为卑弥呼的死和狗奴国的战争有关，这是从史料记载上来说的。二是认为卑弥呼的死和日食有关，这是从当时的宗教方面来看的。从史料上说，《三国志》中写道："卑弥呼以死"，这个"以"日本学者认为是"因为…被杀"的意思，也就是说这句话是"卑弥呼因为…被杀了。"再根据卑弥呼死时正好是狗奴国与邪马台国战争不断的时期，据此推测出卑弥呼很有可能是在与狗奴国的一场战争中被杀的。再看宗教方面，据说248年也就是卑弥呼去世的那一年，邪马台国出现了日食现象，当时的人们以为日食出现后世界就会陷入一片黑暗中，惟独用女王的生命祭天才能让太阳重新发光，因而杀死了卑弥呼，这样卑弥呼就能在天上散发光明，照亮大地，拯救苍生了。于是，卑弥呼就与日本神话中的主神"天照大御神"划上了等号。

●现代"卑弥呼"


卑弥呼选美

由于卑弥呼是日本第一代女性统治者，而且总笼罩着神秘气息，因此日本人很喜欢把她运用在现实生活中，这也算名人效应吧。最常见的就是选美比赛，一般选美比赛中总能看到"卑弥呼"三个字，其实在日语中"卑弥呼"本身就可以引申为"美女"的意思，日本各地的"卑弥呼"选美赛很多，什么骑马卑弥呼啊，游泳卑弥呼啊等等。另外，在日常生活中，"卑弥呼"品牌的产品也不少，比如化妆品、食物、调料、零食、鞋子、皮包等。据我所知，有列火车也叫卑弥呼号的…



卑弥呼号


工藤卑弥呼

在动漫方面，最近人气超群的"闪灵二人组"中就有一名叫"工藤卑弥呼"的少女，善用百毒，她的哥哥叫"邪马人"，看来作者的灵感也是来自卑弥呼女王这段历史的。

最后说说电影，在《阴阳师2》中，深田恭子所佩带的一款勾玉名字就叫"卑弥呼"，呵呵，卑弥呼真是无所不在啊，她在日本人心中可谓是永垂不朽。


卑弥呼勾玉

小知识密抄

1. 最早记载古代日本，当时被古中国人称为"倭"的是春秋战国时代所著的《山海经》。而后前汉班固所著的《汉书》，后汉范晔所著的《后汉书》均有记载古代日本的少量情况。
2. 卑弥呼的日文读音为"ひみこ(HIMIKO)"，也有地方读成"ひびこ（HIBIKO）"。
3. 文中的《三国志》指的是陈寿所写的《三国志正史》，其中魏书30卷，吴书20卷，蜀书15卷共65卷。而并非是大家一般认为的《三国演义》，因为前者是正史，后者带有戏说成分。
4. 《三国志·魏书·东夷传·倭人条》中的部分原文：

——倭国相关：倭人在带方南东大海之中　依山岛为国邑　从郡至倭　循海岸水行　历韩国　乍南乍东　到其北岸狗邪韩国　七千余里

——卑弥呼相关：事鬼道能惑众　年已长大　无夫婿　有男弟佐治国　自为王以来少有见者

——习俗相关：始死停丧十余日　当时不肉食　丧主哭泣　他人就歌舞饮酒

——卑弥呼陵墓相关：卑弥呼以死　大作冢　经百余步　徇葬者奴婢百余人

——卑弥呼死后相关：更立男王　国中不服　更相诛杀　当时杀千余人　复立卑弥呼宗女台与年十三为王　国中遂定　政等以檄告喻台与

哎…文字总在不经意间占据了狭小的版面，第一回的人间五十年神无月就只能到此歇笔了。希望大家能喜欢这次的内容，如有建议或特别想了解的东西请联系我们，只要我能完成一定让你看得过瘾。顺便做个预告。

—— 次回预告 ——

日本神话曲折离奇，人物错综复杂，故事扣人心弦，想了解三神器的秘密吗？想知道三贵神的由来吗？敬请期待人间五十年 第二回 古事记！日、月、镜描绘出的篇章。

本期人间五十年就此结束，谢谢观赏！！！



RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

vol.4 鬼（おに）

河童、天狗我们之前都已经介绍过了，那么接着该谈到日本最为知名的三大代表妖怪中的”鬼”了，与前二者不同的是，日本的鬼不仅和咱们中国的鬼联系不大，并且在其概念上却还有着根本性的差别。在我国，”鬼”是一个泛指的概念，属于幽灵一类，对象不确定，和日本的”亡灵”含义相近，而在日本，”鬼”是属于妖怪的一支，是具有明显特征的确定的对象，与幽灵的定义相去甚远，其标志性的特征便是头上长着一对可爱的小角。

鬼，位列于鸟山石燕大师《今昔画图续百鬼》的‘卷之上 雨’，在现代日语中最普遍的读法是おに，但在古代，人们也曾读过もの，如“もののけ”则有驱鬼辟邪之意，但もの更多还含有‘幽灵’的意味。而おに的语源也和幽灵有着很大的关系，在公元937年源顺《倭名类聚钞》曾记有：隐おぬ讹つたもの，此后，鬼就指代那些看不见的东西。不过随后的几百年间，日本关于鬼的定义逐渐发生变化，具体地分化成为妖怪和幽灵两类，也就逐渐确定了后来的おに，但おに最早的语源，也已无从考究了。另外，在有名的《九鬼文书》（かみもんじょ）中还记有かみ这样的读法。

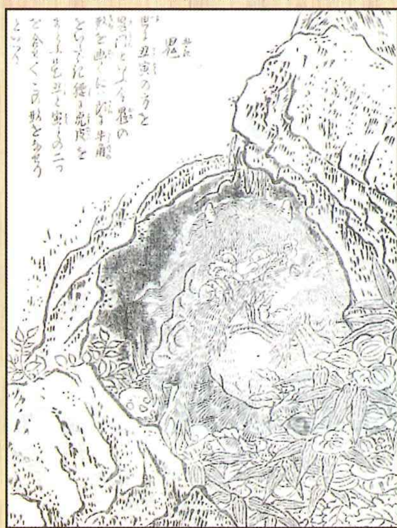
语源虽无考究，但鬼的起源，我们还是可以分析探讨一下的。在现在人们的概念中看来，鬼是作为一种妖怪或灵物之类并不存在的实体，但实际上对于先民们来说，“鬼”却是一种对外来者或非我族类的代称，《日本书记》曾记载公元661年齐明天皇葬礼时的情形：“朝仓山に鬼が出て大笠を着て葬礼をのぞいていた”（朝仓山出现戴着大大的斗笠的鬼在偷窥葬礼的进行），所以在日本初期的鬼的形象都以戴着斗笠最为普及，而这种装扮的人也被称为“稀人”。还有的说法则是我国南方少数民族的‘追难’仪式传至日本，因走在仪式游行队伍最前方的方相氏装扮奇异，令人觉得恐惧，所以就被认为是邪恶的妖怪，随着时间的推移也就渐渐地成为日本的鬼了。当然，因为难以考究，自然也就众说纷纭，没有固定统一的说法。



↑手持巨棒的赤鬼，最典型的日本的鬼形象

鬼的外形特征是其头部有着一对坚硬的角，可以击碎大石；虽不全是青面，但都有獠牙，也即是长长的虎牙，能轻易地撕碎任何东西；面目狰狞，有的还拥有千里眼。鬼的身材都很高大，其大多都还穿着质料坚固足以抵御刀枪的虎皮肚兜，有的还拥有一对利爪，不过大多数的鬼都还手持带刺的铁棒，也就是狼牙棒之类的，本来就够强的了，再加上如此大棒，其带来的威慑感可想而知，而日语中的那句“鬼に金棒”的俗语也来自于此，直译是鬼得到了铁棒，其实也正是汉语成语“如虎添翼”的意思。另外鬼通常都是赤脚行走的，因为其脚底部的肌肉弹性非常好，能够快速轻松地跳向远处，令其显得高大而不笨拙。

由具体外形和肤色的不同，鬼还分为赤鬼、青鬼、黑鬼、牛鬼、犬鬼、一目鬼等等，这其中又以赤鬼为最典型的代表，所以鬼还是算个比较泛的概念，其对人虽凶猛，但在群妖中却只能算那种低等级的。不过日本对鬼的形象描述不仅与我国神话传说中雷神相似，也还类似于西方民间故事里的恶龙，就连日本自平安时代时所创造的不动明王的画像形象，在一定程度上也与鬼很相似，所以之前鬼在一定程度上也被赋予了神的色彩，不过在日本民俗学者们看来，妖怪本就是神明降格之后所化。



↑鸟山石燕大师笔下的鬼更为凶猛、狰狞

鬼虽是这般的凶恶和强大，但也并不是难以驯服的，最怕的就是被人用豆子打，在日本立春的前一天，大家都会依照习俗拿出豆子进行“撒豆驱鬼”的活动，不过到了现在，这样的活动更多都代表着一种对新春来年的祈福。不过这里还不得不提两位打鬼英雄——桃太郎和一寸法师。桃太郎的故事相信大家也都再熟悉不过了，这个被一对老夫妇从河边顺流飘下的大桃子里捡到的拿着豆子去打鬼的小英雄也是日本代表性的人物，而一寸法师则是上天赐与一对没有儿女的40多岁的老夫妇的，因其出生只有一寸大，而且到了十二、三岁都还一直不长所以就得名一寸，随后他拜于京都的清水寺跟随方丈学习法术，后来有位公主来寺里烧香的时候，鬼却突然出现欲劫走公主，面对这样的情形，众人全都逃跑自保的时候，一寸却勇敢地站了出来，拿着针刀冲向比自己高大千百倍的鬼，并跳入其口中进入对方的五脏六腑乱刺了起来，鬼最后也不得不吐出一寸并丢下了至宝‘万宝槌’落慌而逃。感激不已的公主此时却已深爱上这位救了自己的小英雄并提出自己愿意嫁给他，但一寸却羞于自己的身高，无意间公主拿着那万宝槌敲了几下，没想到一寸居然一下子长得和正常人一样高，变成一个英俊的小伙子，从此和公主在一起过上了幸福的生活。

文/nakazawa 编排/宇部

全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2004年4月号（总第14期）每月上旬发行

ANIME NEW POWER

动感新势力

动画欣赏与导购资讯

04.2004

Vol.14

售价：8.8元

VCD+CD

新作大放送

高达SEED特别版

空虚的战场

犬夜叉主题歌特辑

影像收录 坂本真绫心情写真 & 白夜钢琴版



动漫主题歌精选CD

双光盘

4月8日上市

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

经典动画主题歌

歌曲全14首收录

附中日文对照歌词与CD包装

仅售8.8元

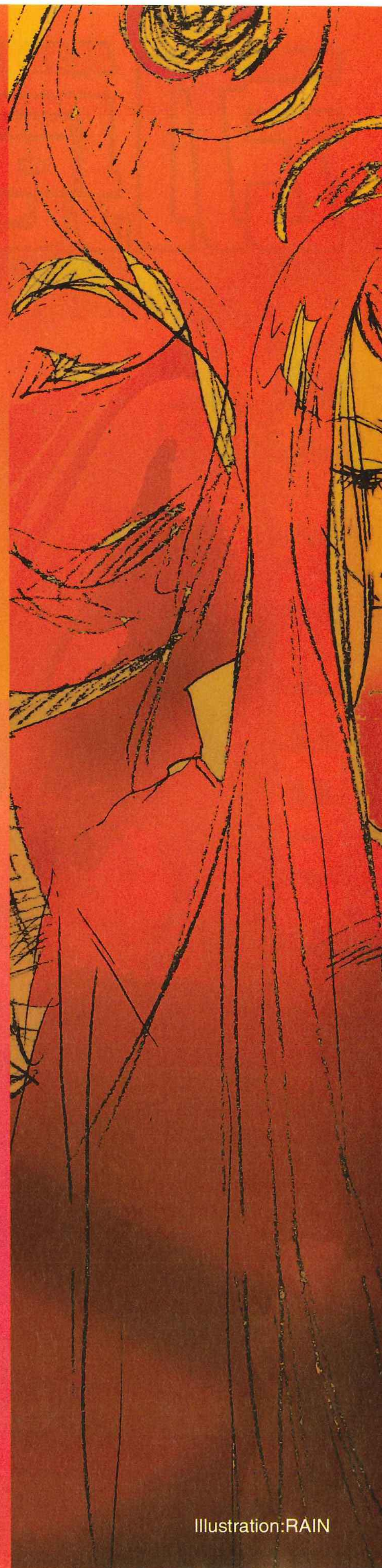
邮购地址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177

批准：中华人民共和国文化部
主办：中国东方文化研究会 漫友杂志社



2004
东方国际原创动画漫画艺术大赛
Oriental Animation & Comic Competition



OACC 2004

东方国际原创动画漫画艺术大赛
推出至尊全球华人原创大奖

金龙奖

- 最佳故事漫画金、银、铜奖
- 最佳动画短片金、银、铜奖
- 漫画单项奖（最佳编剧奖、最佳造型奖、最佳分镜奖、最佳画技奖、最佳制作效果奖）
- 动画单项奖（最佳编剧奖、最佳导演奖、最佳造型奖、最佳美术风格奖、最佳动作设计奖、最佳音乐奖、最佳制作技术奖）
- 漫画评委会特别奖（最佳幽默故事漫画奖、最佳幽默多格漫画奖、最佳幽默单格漫画奖、最佳CG漫画奖、最佳绘本漫画奖）
- 动画评委会特别奖（最佳Flash动画奖、最佳3D动画奖、最佳手工动画奖）

胜出者将分享——

数十万奖金
上百万奖品
获邀参加盛大颁奖典礼
接受数以千万现场观众/电视观众热力瞩目
获奖作品结集出版
并在终局举办的“动漫嘉年华”
（含北京/上海/广州巡展）展出

= 欢迎海内外专业和业余动漫画作者、爱好者及动漫画组织投稿参赛，创造属于你的人生传奇。大赛参赛细则请参见《漫友》杂志相关插页。参赛投稿时间为2004年3月1日至2004年6月15日。
= 参赛投稿地址：北京市海淀区中关村南大街11号百花商务大厦416室（100081）大赛评审组收（须在信封右上角注明参赛字样）
= 同时敬请留意“OACC年度动漫榜中榜”评选活动——打造属于我们自己的动漫娱乐风云榜，该项活动将于4月全面启动，4月15日开始接受投票！

短信投票赢大奖，欢迎点击大赛指定官方网站进行查询：oacc.tom.com
大赛短信业务全线开通，欢迎动漫FANS激情参与，作最酷动漫精英族
动漫大师信箱：编辑留言发送到80012168（移动）/98662168（联通）
组委会信箱（免费）：编辑留言发送到800121666（移动）/986621666（联通）
订阅赛事快讯：发送K到8001216（移动）/9866216（联通）
订阅大赛彩信会刊：发送M到8001216
全程独家网络支持/独家无线业务提供商：www.tom.com

次世代传媒联盟　电玩新势力特别版 DVD

SNK的历史和遗产,不朽的格斗之王

SNK世纪典藏宝鉴

铁血世界的衰落和崩溃,历史和遗产永远不会消失

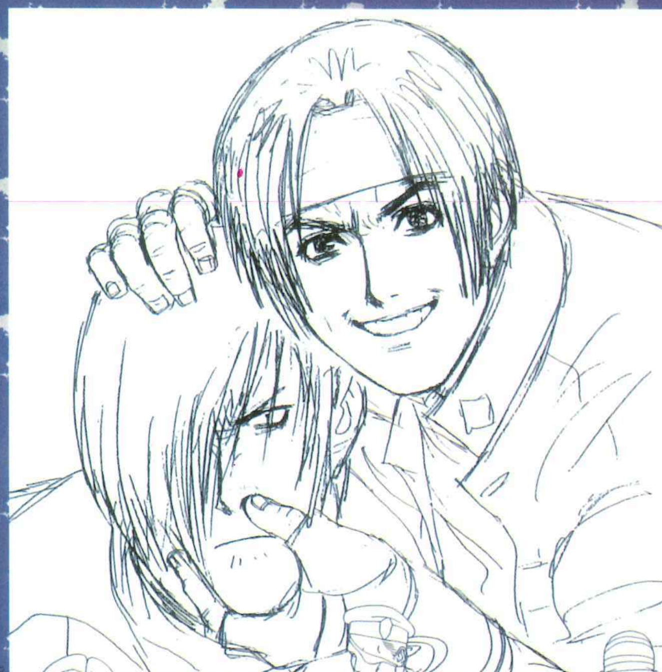


双DVD光盘视听满载

光盘主要内容

SNK密闻录：SNK的兴起、发展、辉煌与衰落的历程/SNK在日本的失败,韩国的狂热和再生,超人气的海外市场/独家公开的日韩高手争霸战精选/Neo Geo给业界以及一代玩家所带来的重大影响/100个Neo Geo游戏珍藏资料/SNK游戏开发花絮

DVD双光盘,全长180分钟,杜比AC-3 5.1声道渲染,可选中文字幕,日语配音,中文解说。





100款SNK游戏珍藏手册



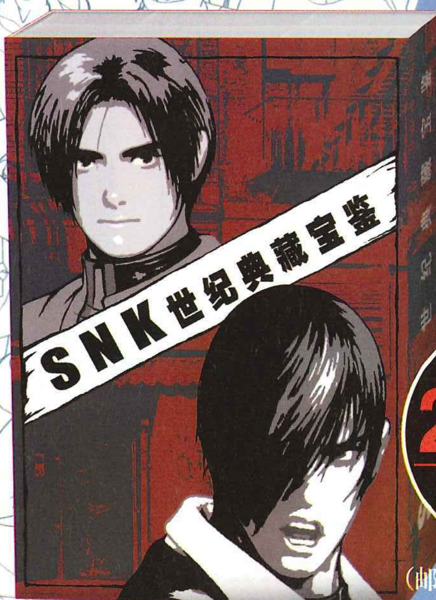
独家赠品

赌场级高档KOF扑克

重相聚!!

永远不会忘记的战友!!

特制次世代专用精美包装盒



定价：23.80元

4月8日上市

(邮购另加挂号费2元)

即日起接受邮购　邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部

邮编：100011　联系电话：010-64472177

次世代商城 春季特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

2元可以当12元用!!



●出口日本的龙猫手机挂饰，做工精致，品质一流

从即日起至2004年3月31日（以邮戳日期为准），凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者（邮资10元除外），再加2元即可购得价值12元的出口日本原版"龙猫"手机感应挂饰一款（17款中随机一款），机会难得，赶快抓紧吧。

注：新年"1元钱买CD包"活动已截止，请勿再加一元。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

XB 8MB记忆卡
编号：1090　价格：79元



●502格标准8MB容量

16M NGC记忆卡
编号：1089　价格：59元



●236格容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

PS2光纤线
编号：1157　价格：39元



●可大幅提高PS2音频输出效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



PS2垂直座
编号：2068　特价：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



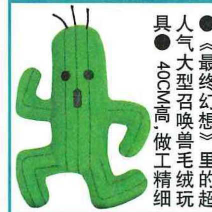
●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的人气大型召唤兽毛绒玩具● 40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物。20CM高，精工细制

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

龙珠战士棋座十八件组
编号：4015　价格：129元



●塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
特别推荐

编号：4228　价格：45元



超卡瓦依！

●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号：4059　价格：30元



卡卡西先生　漩涡鸣人　宇智波佐助

●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



特别推荐

●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号：4172　价格：15元



我要铜锣烧！

●高约13cm，可存取硬币

名侦探柯南Q版玩偶A款
编号：4138　价格：25元



犯人就是你！

●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶B款
编号：4149　价格：25元



足球小将柯南？

●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶C款
编号：4150　价格：25元



偶是工藤不二毛利

●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶D款
编号：4161　价格：25元



怪盗基德参上！

●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶A款
编号：4105　价格：25元



路飞

●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶B款
编号：4116　价格：25元



桑吉

●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶C款
编号：4127　价格：25元



索罗

●高约13cm，头部可动

海贼王香味衣形挂饰五件组
编号：4194　价格：39元



●带吸盘和香味●软胶材质

头文字D驾舱手机座
编号：4206　价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217　价格：19元



不含手机哟！

●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037　价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026　价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

火影忍者手机挂饰七件组
编号：4273　价格：35元



新品上市

●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

美少女战士超大挂饰六件组
特别推荐

编号：4251　价格：48元



●塑胶材质，平均高约10cm，带钥匙扣。

●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮。

●代替月亮惩罚你！童年回忆中五名水手战士与妖艳的黑月亮如今炙手可得。

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号：4183　价格：19元



黑猫吉吉和它的情人！

●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号：4239　价格：29元



阿童木两款，小兰一款！

●出口日本原版，做工精巧

网球王子手机挂饰五件组
编号：4284　价格：59元



新品上市

●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

龙猫场景相架A、B、C款
每款特价：99元

龙猫BUS、六月小梅与龙猫、小梅追逐龙猫

编号：4071　编号：4082　编号：4093



●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

名侦探柯南可动玩偶
编号：4262

特别推荐

市场价：~~210元~~

特价：149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

猫的报恩手机挂饰六件组
编号：4295

特价：59元

新品上市





●出口日本原版，造型生动可爱，一套六件，做工精致小巧

千与千寻万年历
编号：4307

特别推荐

市场价：~~160元~~

特价：99元



●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！

●高约10cm

特价限量抢购中！

新世纪福音战士七件组
编号：4318

特别推荐

市场价：~~200元~~

特价：139元



●以人气动漫“新世纪福音战士——真本义行第二次修正版”为原型制作的EVA扭蛋，制作极为精良，绝对是动漫迷们的收藏佳品！

●日本原版，BANDAI出品

特价限量抢购中！

★ 编号为4240的樱大战第三幕扭蛋已售完，请勿再汇款邮购！！

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便地进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大间候一场

闯关族的家

风林主持

吃好就不能吃饱，几块钱一份的饭菜确实能够填饱肚子，但就仅仅这样吗

什么时候我对一款游戏比对自己还要了解，那么我算圆满也就不远了

发现原来杂志内容质量的明显提高与晚上加班的次数是绝对有关系的

一枚指环，让许多人知道了自己的手指有多么细，同时也有人发现……





编辑部的新火力日渐猛烈，下期大概就可以看到我们有新编辑的出位了，新的力量有望给电软带来新的提高，木头与读者一样在期待着在内容上能够有更精彩的表现，就在近期。血气方刚自己也曾经过，即使是现在自己对游戏，对工作依旧保持着一份执着。或许这份执着与以前相比已经变得完全不同，里面更增添了一份成熟；或许少了年少轻狂和朝气蓬勃，但也有了沧海桑田后的真知灼见。一切都需要时间，或许很长或许很短，更甚者会在明天，他的表现就会全然不同。期待，其实是一件很美好的事情。新的闯关族的家，已经有读者向木头反应版面混乱不宜阅读的情况，幸好是少数，让木头对自己的能力多少还有些颜面可存。可木头怎么也想不明白，那些对闯家投了否定票的读者究竟是不看好哪里呢？很希望这些读者能够把自己的看法详细的跟编者提出来，虽然我知道一个栏目能够得到绝大多数人的肯定已经算是不错的成绩，但这并不就证明这个栏目受全部人的欢迎，而得到全部读者的支持，是我想做到的，尽管可能性几乎为零。你应该有看到杂志整体的努力，幅度不大却也显而易见，这样的改变今后还有，电软的耐看度的问题我们必须重点解决！

虽然我很菜，但是游戏我最爱。电软也是期期买。 四川 很菜读者

风 看电软的读者都不菜

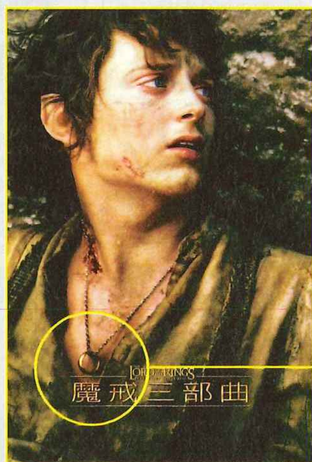
FC的重新炒作我们应该透过现象看本质，任天堂在失去家用机老大位置后希望借机会重新召唤回玩家对任天堂的亲切感。厂商这样精明的做法取得了巨大的市场回响，FAMICOM MINI“超级马里奥世界”销量一个月达到了三十万本，其他九款同时发售的软件每款也有将近十万本的成绩。一方面要感叹任天堂食老本的技术已经是独步天下，另一方面不得不承认大部分玩家对上个世纪的古老游戏还是抱有很大好奇心的。那些充满传奇色彩的丰富软件，确实是一笔巨大的商业财富。



春天里的情怀 尽在闯家释放

嗷!为什么?戒指带不上啊!请教木头手指减肥操的正确做法!! (上海 30006R) 这期的戒指是不错，可是太大了，我的十个手指没一个合适的，难道只能用链子挂在脖子上么（指环王？）。(上海 焕琦) 风林，给的戒指我戴着跟呼啦圈似的……(石家庄 暗淡咖啡)

接到大量玩家紧急求解，木头特别对双蛇指环进行测试！







双蛇指环在玩家中造成巨大回响，大量女读者来电话抗议不公正待遇，理由是指环尺寸过大，十个手指没有一个可以戴下，这一点确实是我们欠考虑了。不过木头经过一番沉思，觉得学习弗罗多大人的做法是最好的，系根细绳就可以解决问题了。当然，两者还是有很大区别的,外形不同，颜色不同，但看左上的照片,木头特意的试了一下,感觉还是非常不错的。这个指环对于木头来说戴起来也是非常痛苦的……请自己看图片……。

杂念

前途一片惨淡，盗版依旧灿烂。索尼老谋深算，行货入手太难。只求上天开眼，足彩有我一半。无奈夙兴夜叹，惟有电软相伴。（辽宁 马天宇）

无脑乱炖

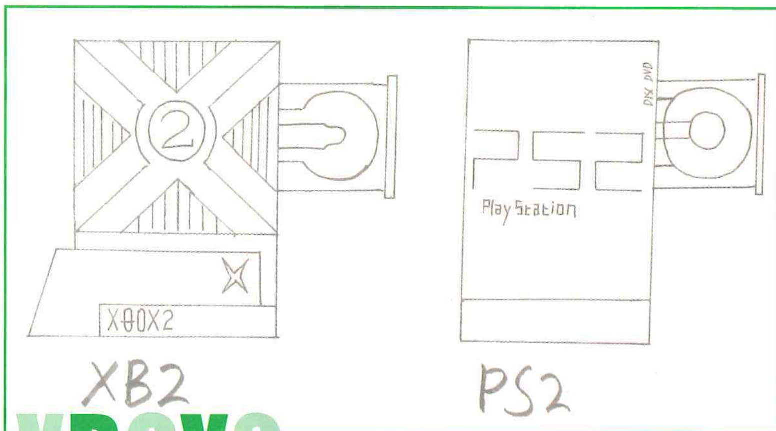
★ 风林啊,我买的电软已有100本以上了,我现在不知道放在哪才对啊,请你教教我吧.我万分感谢哦！（烦恼的人ET）——如何有效地利用室内空间，里面大有学问，风林自认为对房间居室空间的利用堪称模范，有机会的话一定借栏目之便传授一二于你。★ 关于新栏目“叮当二人谈”：一下看到这个名字，我的反应是：铁定是从凤凰台的“锵锵三人行”那抄来的，看你两人摆的“扑柿”，让人想起卓别林的《大独裁者》“万岁，希特勒”！看到“大象和木头”.一词，脑中立即浮现：在印度或非洲，一只又一只大象排成长队，鼻子上都卷着一段木头，跟着领头人缓缓前进……女孩子的联想力真是够S的，认真思考后，我得出了最终幻想：“噢，这是哆啦A梦和野比聊天啊”！错不了，大象君有戴眼镜，风林比较微胖，一定是这样子啦！(北京J－)——那个栏目的名字是大象起的，不过这期受到启发，决定改成“de bo 二人谈”了，这下子不会被人说抄袭了吧！哇哈哈哈，另外，请J－读者不要再称我为“教父”，担当不起……



土星再临

土星有很多游戏值得一玩,个人意见:"雷鸟"很过瘾,"恶魔城"、"少年街霸3"、"斩红郎无双剑"、"大航海时代外传"、"恶魔战士2"都是经典,"洛克人"太难,"D之食卓"的音效现在用功放听还是感觉很恐怖,有一款"七龙珠"2D对战游戏是我在"电玩大观园"中看到却一直没有买到的游戏,画面超好,这只是一部分。(抚顺 秀水月刀)

编辑部其实一直很蛊SS风的,前几天就四人同乐"炸弹人",玩得不亦乐乎。不过这帮嘴巴不谨的家伙却冷冒出一句:现在ps2上对战性强的游戏感觉不多了……木头大汗,你们可真不怕板砖啊……SS为什么值得我们怀念且一直被广大玩家津津乐道呢?这里面的原因近期我们就要谈谈。相信不只我们有话要说,曾经的土星人,你们在哪里?



XBOX2

重庆郑家操读者为XBOX2设计的外形……从我们手中了解的情报来看,微软是不会把魔盒做成如此形状的……

吾似D版非盗版,并非风林乃林风;晴空万里风来西林,朗朗星空玉树林风。苏州 林风



木头:大象你在看什么?大象:废话,我在看外面。你又在看什么?木头:我什么都没看,我在想……大象:想?想什么?木头:想你在看什么……大象:我倒!你不无聊啊你!木头:读者说了,咱俩人整天没事吃饱了撑的,特无聊。我觉得他们说的很有道理。大象:没有吧?咱们花了那么大心思,怎么会无聊呢?木头:是嘛……不无聊吗?那现在在做什么?大象:……………………………………木头:你说啊倒是!大象:我现在正无聊中呢!木头:还是啊,你个无聊象!大象:No※&≈ 木头:讽刺你真是满开心的。大象:本象没时间修理你现在……木头:你的象牙……大象:你!……木头:有点饿了,中午吃什么?大象:看天上!木头:啥?大象:太阳……木头:太阳?看什么?大象:好大的鸡蛋啊!木头:……………………

我不想再玩游戏

好几天前就想写点东西表达一下自己这几年来玩游戏的心得,但无奈本人生性懒惰,再加上文笔功底不过三、四流水平,空有一腔热情和牢骚,始终没有将其付诸于纸上。今日自习教室闲来无事,突然来了兴趣,遂将所感倾泻一番。

在中国的大中城市里像我这种80年代出生的青少年,大多是在电子游戏的陪伴下长大的。大家回想一下自己小时候玩游戏的情景,肯定都有许多共同的经历,像玩游戏被同班同学告到班主任那而检讨,在街机厅被小混混勒索欲哭无泪,为了玩名将刀手的位置同比自己矮半个头的家伙争机位……。想想那时候自己玩游戏不要命的激情,觉得有点好笑,又有些迷惑,因为随着自己年龄的增大,我发现自己现在正慢慢地丧失游戏的兴趣,我感到不安,因为游戏是我惟一的爱好,我这人不爱聊天,不爱运动,偶尔看看书,看看片,如果当哪一天我一看到游戏就厌烦的时候,我该怎么办?这究竟是什么原因?是自己心态变了?还是现在的游戏已经无法满足自己的口味?

其实,对于我来说,我并没有抛弃游戏,尽管大学学业比较繁忙,玩游戏的时间和机会都不多,但我一直都在关注她,上网除了看时事新闻,访问游戏网站是必不可少的。平时报刊杂志也只看南方周末、环球还有电软,只不过看电软以前看攻略,现在只看游戏新闻。对于大学生,玩游戏最方便的除了电脑就是掌机了,所以对于GB到SP每一代我都没吝啬那几个钱,玩的不多,只是每天睡觉前玩一会钻地或瓦力奥制造,玩过后睡得也香一点。我的室友对我很不理解(我们班玩电子游戏的只有我一个,听动漫音乐的也只有我一个),说整天关心这些东西干嘛?多幼稚,小孩子玩的东西。我不屑浪费口舌和他争论,我不屑于像他们那样整天想着怎么骗个大一大二的小妹妹,我不屑于像他们那样每天打扑克到凌晨3、4点,我更不屑于像他们那样有事没事五、六个聚在一起吹牛。我只是作为一个普普通通的玩家满足一下自己的爱好。我的电脑里面装了以前机种的模拟器,偶尔玩玩快打、街霸什么的,不过现在除了音乐,更多的是一种怀恋,也不会再有一天打通关的想法了,更多的是一整天呆在自习室。周围的人也玩游戏,但玩的是那个什么剑侠情缘online,对于这种游戏我实在提不起半点劲,也不明白为什么这么多人对网游趋之若骛,乐此不疲的包夜包天上网,寝室走廊里经常听见有人兴奋地喊:我打出攻加XX,防加XX的XX出来,谁要?XXXXX快卖给你。或是:昨天老子破人砍了,今天晚上10点去XX帮(派)打群架去。呜呼!这种激情,若是放在大跃进时代肯定是模范中的模范。当这些人练级练得满头大汗时,我也许在玩拳皇一个新连续技,或是完成生化3第N次S级通关。我现在玩得最多的还是星际争霸,不论多忙,都会抽出时间上网玩上几局,看几个Rep或是VOD。也许,我的游戏经历就停止于此了。

我不想放弃游戏,但游戏是否放弃了我?当眩目的CG过后,现在有多少游戏不是跟着老套死板的操作及枯燥乏味的剧情?以前早期的时候,尽管市场和技术都不成熟,但造就了一批虽然画面和设计简单,但魅力无穷的动辄百万销量的游戏。而现在的游戏,除了利用强大的电脑技术在画面上吸尽玩家的目光,在广告上投入大量资金,而销量过50万的又有多少?无法在关键的游戏性上推陈出新使这些游戏更像是一种商业运作而不是切身为玩家考虑。现在玩一部所谓的大作,真不如去看一部D9。像世嘉这样为玩家考虑最多付出最多的公司反而经营惨淡,在市场上岌岌可危,究竟是世嘉的游戏不适应现在这个市场还是玩家的口味变了?游戏业一年不如一年,越来越多的游戏公司发生赤字,游戏性和画面的本末倒置难道不是现在的游戏做得无法吸引玩家的原因?我觉得游戏公司的重心应该放在软件上而不是硬件上,与其开发一部256位主机,不如全心全意为一部32位机开发一个为玩家津津乐道的游戏。低质量的平庸游戏势必造成主机的存货积压,历史早已证明这一点。N多玩家现在仍抱着MD、SFC甚至FC玩得津津有味,也许并不全因为他们没钱买更高级的机种吧。

春节前回家,发现家乡最大的一个街机厅被拆了,改成一电影院,以前家乡街机欣欣向荣的景象早已不在,网游也已经横行天下,SNK的倒闭也许就预示着街机业的倒闭。以后也许只能在电脑上玩三国2或是名将了,这究竟是游戏业的进步还是倒退?

马上就要毕业了,玩游戏的时间越来越少,以前是没钱玩,现在是没时间玩,以前是有激情没条件,现在是有条件没激情。即使以后参加工作了,有了更多自己支配的时间和金钱,我也许并不会给自己买台PS3或是XBOX2,我宁愿花点钱配个家庭影院,每天晚上给自己泡杯咖啡,准备几个大片,来代替以前游戏带给自己心灵上的悸动。

——北京 顾宁

游戏对你来说或许是改变了,但对于那些年龄小的孩子来说游戏还是充满乐趣的。究竟改变的是游戏还是自己?需要再考虑一下。

风林说话好快啊。

绍兴 宣三

风快,是因为紧张,是因为认真,是因为勇敢,是因为诚实,是因为对自己没信心。

唠嗑吧

最近我玩FFX时，老爸在后面看，突然来一句："现在的年轻人怎么都爱暴露的女人，想当年，摸一下小姑娘的手都被看做是色狼，时代在变，色狼也在变。

——延吉　桂圆

戒指真是大得要命啊，我班里没有一个人戴得了，这是按谁的手指标准做的啊！

——湛江　TERRY

那个东北"黑老大"分析的队形很透彻啊，听后收益非浅；还有那个"不要找我"（记不清楚了）分析手柄的握法，也是清晰明了，佩服啊，你们的编辑部真是藏龙卧虎啊……

——平顶山　丛庆

只有任天堂能做出别人永远无法超越的作品。这就是永远追随的理由。

——北京　何冰天

家真的很不错，希望越办越"乱"。

——北京　HENRY HH

如今，电软内有一个栏目是介绍日本传说的鬼怪。本人及同学们十分喜欢。既丰富了知识，又了解了文化。实在是好栏目，可否推出介绍日本传说中的兵器的栏目（如村正），因本人在玩侍道2的时候，对兵器情有独钟。

——天津　朱雀

看书的一定不如编书的，因为编书的水平不高，就没有看书的，只有编得越来越好，看书的才能越来越多，愿电软越编越好！

——河北　董哈林

我连吃饭都在看！连……大家没有理由不买不看！

——河南　姚进华



编辑部的一天　广西　通灵丸

不要忘记曾经的经典，那种画面给人心灵带来的振撼，那段音乐使你追忆儿时快乐的时光，那种发自内心深处的感慨。现在杂志里属于读者、玩家的东西不多。多是一些不知名作品的介绍，而且画面不够华丽。不少人买杂志的目的完全是为了得到赠品，这也就失去了杂志的意义。很怀念那段高手论战97的时光，那时的激情，逐字的研读，刻苦的修练，玩家间的交流现在都已不复存在。《电软》和读者心灵上的共鸣少了许多。北京　童小同

怀旧应该是为了更好的向前进步，尤其是在日新月异的电视游戏市场，每天都发生着太多可以让我们左顾右盼的新鲜产品。作为《电软》本身来说，与读者的交流是第一位的，而作为编者来说，我们更加希望看到读者与读者之间的交流，利用电软的平台，把你想说的话都记录在这里。让更多人一起难忘……

不恨

【朽木】

人总有难过的时候，无论由头是什么，结果都是强迫自己去遗忘一些曾经刻骨铭心的念想。逝旧爱添新伤，明明知道不应该去怀念，却难以克制自己的情绪。

三月的北京，历年的初春都是温差颠翻的时段，今年同样不会例外。就在我早上匆匆奔忙的时候，发现自己处于什样的气候之下都有些搞不大清楚，身旁移挪而过的两三为伴的工者，着装零散不一，难区节气，倒是让我有些看不懂春天的含义。如果单敛自己的扮相的话，大概也是寒暖交替的样子，外长内短，在外包裹得严严实实，到了办公室就好像惧畏夏日阳炎。

懂得过春，就要懂得如何穿衣挽裤，就要懂得体味温度的瞬息万变。否则在北京是休想过得一个够祥溢的春天的。也因此，春天在书中虽然被形容得美好无比，但在现实的北京中不过是给懒人图增苦闷的季节罢了。比如，我。

严格来说，自己是介乎于外向与内向之间，后者略偏。舞文弄字可以胡乱一番，要是真身现外就感觉紧张得了不得。看到碟片中自己的动作有些夸浮，没有现大眼就已经很知足了。甚至有时候突然迸发出的表现欲望，更多的也是在不为人知的角落里自演自赏，管他有否观者，关键时刻是需要自我一些的。

感觉自己就像现时外面的温度一样，频频逆转，干脆得不让人留下回忆。不只有一个人问起过我：为什么叫风林？自己从没有给出过正确答案，也任凭好奇者随性展开想象空间。现在即使给出正确答案也觉得无所谓了，其实这个名字并没有任何含义和借鉴。只是想晦涩地表现气色的流动，就好像内心，漂浮来去，不定世尘。也许这个名字根本就不会有正确合理的解释，起码自己是不能给自己具体定义下去。

所以，有时会感觉和北京的春天很像，这样一个让人向往的气候，在自己的眼里却看不到她的美妙，也吸食不到空气中漂流的味道。

好在，这个三月还有些事情可以用来分散自己的聚力。除了繁杂的工作外，一向波澜不惊的生活也借机开始变得紊乱起来。

先开始的《魔戒终曲》让人泪湿袖时，除了难以抗拒多看几遍的诱惑外，这部电影大概足可以让自己期待大片的心情平静下来了。至少在几年，不会去奢望再能看到超越这部电影的制作。或许是《魔戒》让我悲观了，还是彼特杰克逊让全荷里活的造梦工业瞬间都停在了一个时间段上面。即便是没有"十一罗汉"的护法，这部电影同样会让人彻底与粗制滥造的小成本制作划清界限。当然，同时也打击了许多人"游戏等于电影"的坚持不懈。

游戏方面因为大作的提前上市打乱了自己的生活安排，加上北京商家的漫天炒作，原本的购买计划只能搁置。现在对正版游戏已经失去了信心，许多游戏都是第一手以高价炒卖，最后一跌再跌，让不少第一时间咬牙购买的玩家的心也跟着商家的商业手段一齐颠三倒四。这样对那些铁杆玩家来说多少有些不够意思，只能祈祷降价的游戏千万不要是自己手里的那款。当然，从大众的角度出发，木头愿与广大人民群众站在同一战壕，振臂高呼：让降价的风潮来得再猛烈些吧！但我买了以后请不要再降价了就！

还有一些，比如老同学就要喜结良缘，借杂志就一起拜拜了，酒宴是一定要赴了，红包是一定要掏了，洞房是一定要闹了，剩下的，祝他们能够幸福吧！发现人老起来是很快的，像木头这样的老家伙大概已经跟现在的年轻人有点代沟了吧？看游戏的眼光也变的刁钻了不少。还是自己压根就没有一个明确的标准？还是没有脱离被游戏玩的命数？

仍有一些，在这里不便提起，那属于自己私底下的烂摊子。

不管怎么说，这些事情已经足够来充实这个有三十一天的月份。可能还有一些小事情，木头已经在其他栏目里消化掉。对于半月一期的杂志来说，想找点可以拿出来说说的事情还真不那么容易，毕竟有多少人会对你那些闲杂琐事去影响视力呢。这并不是一篇有意义的文字，也没有太多的思想，只是一些总结，把主题作为"不恨"，其实跟文章完全没有关系，牵强一些就牵强一些好了。

这样的东西，不知道有多少人愿意看下去，是不是要写，值不值得写，都要好好想下。有读者说：木头懒了，话少了。这不，一口气唠叨了这么多，文字饥渴的局面也不太可能因此而缓解吧。

心态平和一些，我把杂志当作与读者交流的工具，而不是一份需要按时上交的作业。有时间，多看看我们的杂志，你会发现一些不同。

风林!!你不是人……你是我们心目中的神——经病！！（成都 张锦崎）

看到这期"鬼武者3"的制作特辑我真是被他们敬业的制作精神震撼了,原来大作就是这么制作出来的,王道啊!这也使我继续学习游戏制作的信心倍增。看的出来,风林兄对国内的游戏公司制作的游戏不抱多大希望,我也是。但国内的游戏人不缺乏人才,就是没有个好的制作理念,制作精神,还有糟糕的体制问题。而且国内的游戏公司现在主要还是注重网游,但饱和的网游市场已经容不下太多千篇一律的游戏了,人才和技术都不缺,就缺在好的游戏策划上了,残念!但看到上海育碧制作的"分裂细胞 明日潘多拉"后我才看到中国游戏人真正的水平。为了振兴中国的游戏事业,为了自己的爱好和理想,我放弃了在家很好的工作来上学。中国游戏行业现状虽然令人担忧但前景是好的,我是铁定奋斗到底了,即使以后饿死在这个行业也在所不辞。电软也一样,我不用说我哪年开始看的,我不喜欢卖老,我想说我是一个老死忠,但我看电软不是因为我是老玩家才给面子看,我看是因为电软的内容真的很丰富,真的很喜欢.还有风林,不管你是光头还是长发我都支持你,说句实话……真的很帅!

——上海 丁超

游戏的相关产业的发展齿轮已经转动起来了，相信有看过前几期我们制作的特辑的读者应该也会有这样一番感受。本期风林的采访专题也有相关的话题谈到，个人对中国游戏的开发制作是充满信心的。事实就是这样，我们在迷醉于某款超级大作的时候，或许还不知道这款游戏就是你身边的朋友所制作的，这样现象确实存在。国外的游戏厂商都看到了中国游戏市场的广阔前景，而我们也同样预见到未来的几年中国游戏将有可能会进入一个高速发展的时期，我们的市场，我们的认识都会有翻天地覆的改变，就好像在两年前，谁又能够预料到现在PS2已经有了行货在国内贩卖呢？前几天新闻报道了政府投资两千多个亿投建北京，为了奥运会，现在真的不敢去想2008年的北京会变成什么样子。我们在这样一个时代，应该感到幸运。

在此小弟提一小小提议，不知各位编辑哥哥们能否采用。我发觉每期《电软》都有1—2个错字，假如能够新增加一个"有奖找X"就好了！我因为是第一次写这张表,如有不到之处请见谅。（广西 卫平）

真是严打错字问题的良方，木头个人非常支持。最近几期杂志有不少错字，实属编辑与校对两方面的责任所在，全部该罚！现在已经不是搬出"光荣传统"来自嘲的时候了，问题严重必须及时改正，希望从本期开始就能够少给读者阅读带来麻烦。



加油，加油，木头G也8要自卑了，长得不行不是你的错，哈，开玩笑啦，我说你俩二人谈也8用摆逆转裁判3的那种造型吧？ 四川 蒋鑫

本期最震撼的醒言

你们有没有想过给人抢"饭碗"？有没有想过会下岗?害怕吗？那就努力工作吧！！广东深圳 林伟斌

希望能借着战国无双的东风，把《人间五十年》再重新连载，如果杂志不允许，就登在网站上。就好像《电刑室手记》一样。——上海 十三少

已经归来，《人间五十年》将会以更加丰富的内容重新登场。希望广大读者能够给我们发来建议，以利我们及时将新栏目进行手术。其实，我们并不是仅仅想把老栏目重新搬出来冷饭凑数的，确实有很多读者的强烈呼声，同时对于杂志耐看性的问题也得到了主编方面的重视，最近也将有动作来改变现状，电软的第十年，希望会是一个值得永久纪念的年头。

超杂唠

还是那句话，不信神，不信鬼，就信自己胳膊腿，用自己的双手打出一片天空，用自己的双腿走出一片大地。（辽宁 李文）/ 我现在每天都在和女儿玩FC上的《玛丽医生》，我已经渐渐不是对手了！（天津 张国宏）/ 现在很多游戏论坛都在议论《电软》怎么怎么不好，甚至有人还说要炸了VGAME网站，我和《电软》的FANS努力与他们抗衡。虽然我觉得《电软》已经做得很好了，但要想让别人闭嘴，你们就应该做得更好！（上海 丁超）/ 现在投票的人很少,中奖几率较大。（内蒙古 史志伟）/ 将电软进行到底！（湖北 董海洋）/ 我想对编辑说："杂志里的广告太少了"！（广东 陈斌）/ 没什么可说的，希望能支持正版的玩家支持正版。不能支持正版的尽量支持正版。还有，电软编辑众给我好好干！尤其秃子，你看什么…（北京 灰原忧 ）/ 好想跟木木PK！（湖北 马冠）



无尽的等待

生活中的等待会让你无可奈何，游戏时的等待会让你两眼（盯着loading）发呆，至于邮购（电新……）时的等待，则会让你接近抓狂！

有日放学，冒着寒风到邮局邮购《电新》（第十二期收藏）。兴奋→傻站→填单→交单→重填→不爽→又交单→人多→狂挤→业务员交班→傻等→有人用假钞→没收→又傻等→怨恨→业务员换位→人暴多→过去30分钟→白等→脑中空白→细胞变种→精神恍惚→目光呆滞→流口水中……

不论《电软》N年后会改成啥样，不论风林的头发是否掉光（应该不可能），我还是会支持你们的，请相信，像我这样第一次进家门的，还在门口的读者还有很多，他们也都是《电软》发展的主要力量，你们安心的做好你们的杂志，读者我们会帮电软拉的。

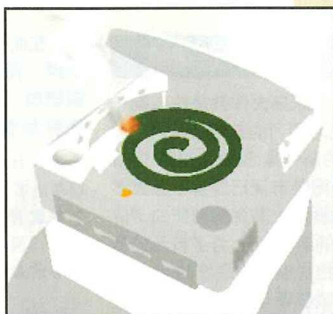
毕竟——一本成功杂志的背后，都有着不计其数的读者！

—— 广东 何靖晖

让老读者满意，让新读者入门，这确是拥有十年历史的电软所遇到的难题之一。当然，面面俱到是不太可能的，我们也非常清楚众口难调的道理，但编辑们却还真是不信那个邪，我们杂志怎么就不能让新老读者都接受呢？我们当然能！其实，我们在增加内容信息量和提高栏目可读性的同时，也希望广大读者能够认真地读完我们的每个栏目。或许初初一看她还不够精彩，但木头相信我们每一篇文章都是经过精心处理过的，都是有内容够分量的。在这里，也希望大家能够认真看完每页内容后给我们一个中肯的建议。

珍视每款主机 深入体验游戏

……我是一个山区的高中生，在我们这个县城里，且仅有两家书店卖《电子游戏软件》，而且只有一本，价格也在12元左右，对于一个月才有120元生活费的我来说，买上一本，真是一种享受，我经常是反复看几次，而且时常拿出来温习，并与我的好友一块分享（好东西,当然要与大家分享）。我是多少想能拥有一台属于自己的次世代主机PS2、NGC、XBOX,对我来说是多么遥远。我最大的愿望就是能拥有一台DC主机,每次看到商家在《电软》上登载的广告，我总是一遍又一遍地看，一遍又一遍地看我梦想的DC机，一遍又一遍地计算我何时才能拥有一台。风林兄，我从《家》中知道你的DC机已退居二线，你能把它送给我吗？或者便宜一些卖给我也行，我保证每个月能寄20元给你！请不要笑我，可能在你看来20元确实很少，但的确是我一个月能攒到的最大面额，我的要求也许大胆，不礼貌，希望你不要介意。如果你有什么不方便，小弟我一定支持你的决定。不管如何，你都是我心中的偶像！（湖北 韩志华）



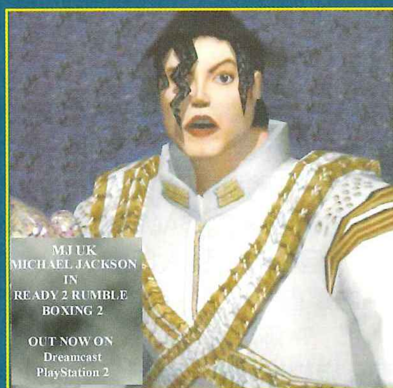


DC是一款有梦的主机，说她有梦，并不是因为她的名字充满幻味，而是因为喜欢自我造梦的SEGA。同样，这款主机也在给许多中国玩家制造着不少游戏的梦想。硬件可以过时，但软件是永远不会过时的，FAMICOM MINI就是一个再好不过的例子。喜欢SEGA游戏的玩家也因此不必要因为主机过时而放弃自己所向往的游戏，DC上诞生的梦幻杰作也确实不够我们掰手指来细数清楚的。关于页左韩读者的请求，在这里木头只能说抱歉。家中确有两台DC，但其中一台在使用三年后不幸烧毁(现在回想起来，SEGA和任天堂在家用机的质量方面确实过硬之极），现手中还有一台正在服役，经常拿出来反复研究（AM2在DC上的最强作"一触即发"，以前在闯家中木头曾经提起过，至今仍有时间使用鼠标手柄的双脚操作进行不懈的游戏体验）。对于许多人来说，DC或许已经不入流气，但这些玩家也就真的失去了对游戏的兴趣。或者在一边抱怨游戏不好玩，或者在叫嚷自己已经不再喜欢游戏。要搁我看，都是富足和盗版惹祸。扪心自问，难道你们真的放弃了陪伴自己多年的游戏情结了吗？下面有刘岩读者的一段话：

玩的游戏越来越多，玩懂的游戏越来越少；跟风的玩家越来越多，有个性的玩家越来越少；续作越来越多，原创越来越少；炒作越来越多，实干越来越少；机能的比较，CG的泛滥越来越多，游戏的真谛、文化的表现越来越少。陕西 刘岩

踽踽一人添忧伤，软断泪丝倍凄凉。今日书信与君叙，但愿它日共享甘。浙江 李鹏程

属于流行天王的格斗游戏
READY 2 RUMBLE BOXING 2







接上面的继续说。在游戏已经俗气的今天，想保持一颗游戏心的最好方法就是屏俗纳精，说白点就是离那些过俗气的游戏远远的，只挑自己真正喜欢的游戏来打。别人说好那不重要，自己亲手试试才是正道。在选择游戏切记不要羊群化,不要海量化,而应该正版版,精锐化。如此，该不会再出现"我与游戏缘已尽"的情况。不信可以试试。

该出手时就出手

在本期《电软》出刊前后，有几个东东相继发售。《动新银版MTV》已经发卖，最后结果还不知，应该一抢而光吧！好货色绝对应该好好欣赏，动画MTV的精华尽在金版、银版！（像广告，不过是实话）。有点担心的是与此同时发售的《动新金版MTV》,由于是第五刷，有那么多人捧场吗？看看结果再说。

《电玩新势力》第30期DVD,广告语是"全新大厨，精品味道"。"全新大厨"是指《电新》自30期起由STUDIO 5工作室全面接管制作,该工作室是次世代传媒联盟的王牌工作室，以前一直负责《电新》典藏的策划制作。现接盘《电新》，一定会有新想法，新东西奉献给大家。STUDIO 5在注重光盘内容的同时，一直非常强调制作品质和DVD各项功能。他们提出：要做就做"真DVD"，而不是在刻录机上瞎凑合的"假DVD"。这就是所谓的"精品味道"。不过味道好坏，还是"食客"说了算。这期有"老顽童"张弦出场,新婚伊始,形象颇佳。其目下正在北京闭门造车，码字挣钱。

《SNK世纪典藏宝鉴》（原名《SNK的历史》）已全部制作完成,正在做最后的审查评估,估计4月上旬即可面市。SNK和格斗FANS必备。风林永远不会忘记当年街机厅里格斗之王人气之盛,如今已成"小众"。玩家的口味永远在变化中。

最后提一下3月31日出版《动感新势力2003下半年合集》。当初策划时有点担心,虽然11张光盘，合订本,特制光盘算起来超值,但48元毕竟也不是个小数。现在看成品,风林心中最大的感想就是："好东西一定好卖"。确如广告所言：《动新合集》的"每一段画面，每一行字都无限精彩"。

此书必爆卖，风林强烈看好。

限量发行,该出手时就出手，尽在3月31日。

掌机迷的一周岁

下一期将是《掌机迷》诞生的第十二期，虽然木头个人是没觉得时间有多快，但一眨眼一年就这么过去了。为了纪念这一年来的努力，还有广大掌机迷玩家的支持，最新一期的《掌机迷》我们将会为广大读者奉献惊喜大礼与活动。登陆我们的官方网站www.vgame.cn，为《掌机迷》留下贺词，就有机会迎取精美"哆啦A梦"存钱罐（详细中奖名单将在《掌机迷12》公布）。除此以外，我们还会有更加惊喜的内容即将公布，具体活动将在133期《电子游戏软件》上正式发表，敬请广大读者留意。《掌机迷》周岁让我们一起参与其中！

谁说PS2不是DVD?

国外的PS2，给人印象是"它是一台游戏机，偶尔还能看DVD"。而行货PS2，给人的印象却是"它是一台DVD，偶尔能玩玩游戏"。——南京 何俊杰

谁说过PS2不是DVD？日本的DVD市场之所以有现在这样的市场规模，全有赖于PS2的助阵。游戏与DVD功能对PS2来说是同样重要的，我们应该接受这个事实。买PS2的人很有一部分是电影迷。

话题：鬼武者3

嘚啵二人谈 vol.3

重新冠名，宗旨不变，最新最快最怪最乱的话题论点，尽在“DE BO 二人谈”。欢迎读者提供话题并参与讨论。



嘚啵鬼武者

鬼三栽了！



被厂商玩家均寄予厚望的鬼三最终还是没能使系列达到新的辉煌，在这里不由得想起来“两代定律”，即一般游戏的人气很难保持到第三代。虽然这一定律有很大的讽刺成分，但也不能否认，对于老厂商来说，这样的情况确是客观存在的，也不止CAPCOM一家。在这里不用搬出“三国无双”或“胜利十一人”来推翻上面的话，那些常胜游戏算是业界的异数吧。当然，鬼三还没有在欧美市场上市，故其最后究竟是成功还是失败现在还说不大好，CAPCOM原本的想法很明显的是希望借尚雷诺的人气打开欧洲市场的大门，把鬼三打造成一款全球化的游戏。但放在日本似乎就有点勉强了，日本古代与法国现代的结合让许多玩家感到不伦不类，即便是鬼系列的忠实玩家在接受起来都有些不适。

鬼三目前在日本的累计销量达到50万本，这样的成绩对于前两作而言，差距一目了然，连百万的边儿都擦不上。即使本作有足够后劲儿，料想70万本会成为其最终上限。CAPCOM的钱花得比前作多，却大半打了水漂。

这样的结果实在不能不去归罪于跨国的游戏剧情设定了。日本方面是败局已定，下面就要看欧美玩家是否会给面子了。



谁敢说《鬼武者3》没栽倒？截止今天，被寄予厚望的它只能跟《魔颤》一较高下，连早已过气的七龙珠都能把它不放在眼里。为什么花了最大的力气却落得最惨的下场？难道仅仅因为它是系列首次唾弃CG背景，才被人们唾弃么？

我看，怪就怪那个法国人吧。



有了我们 鬼武者也不过如此

《鬼武者》的系统其实没什么新鲜的，即使二代加入了双人系统，也不会跟以前有什么本质区别。现在的游戏不就是讲究创新第一么，老套路的东西现在有谁还能屹立不倒？甚至游戏方法创不创新不要紧，只要内容创新就值得鼓掌敬礼。但是，创新不是目的，创新符合买者的口味才是目的。

如果人们对“鬼武者”一直追捧的是它的玩法和动作快感，那“鬼3”没理由失败。可惜实际看来，“鬼武者”的成功关键还是源于市场的抄作。一代用首次明星出演游戏人物大做文章，二代让过世日本名角再现更是人气十足，而三代请来一个体态臃肿的尚雷诺，谁会买帐？

双角色不讨好，“生化危机0”就是例子，法国演员日本没人气，更是败笔。这两大噱头都缺乏震撼力，谁还买“鬼3”的帐？只有真想知道信长怎么被肯定打倒的人了吧。

当然，东方不亮西方亮，欧美才是大市场。金城武是亚洲市场的开路人，尚雷诺也许就是欧美局面的开拓者。在西方地位日益增高的今天，日本？先见鬼去吧。

鬼几最高？



销量最说明问题，鬼二无疑是系列作中最高的一作。无论画面、音乐、剧情以及系统方面都达到了非常完美的程度，正因为如此出色也使得CAPCOM不得不考虑在鬼三上痛下决心将轻车熟路的动态背景改为了难度更高的全多边形，并且猛炒游戏的个别特效，力求给玩家造成“技术力结晶”的理解。但最终的表现实际上是非常乏力的，与鬼二的华丽程度完全不能作比，尽管在同类型画面结构的游戏中算是上等极品了。



我看还是“无赖传”最好吧（笑晕中……），至少从游乐性上看，这句话我没说错。至于正统作品中，个人认为还是一代最强，这要从三方面来看：想法、实施和技术。用演员亲自出演游戏角色的创意，即使现在看来，仍旧是震撼的。而在实施创意，选择演员上，万金油的金成武与其更是天作之和。而技术的保障，使得游戏不但正确表达了制作意图，更在细节处理上，没有被后续作品远远甩开。可以讲，一代集中了系列所有的亮点，而PS2上首款拿下销量百万的桂冠，更让其名垂青史。

鬼四在哪？



秀吉的目光让许多人对鬼四的出现肯定不已。从日本历史上来看，鬼四的诞生丝毫不成问题，后面还大有文章可做。其实对CAPCOM的鬼完结篇的说法完全可以看做是信长篇的完结，而且厂商也很有可能会如此将游戏划分为更多的篇章使系列延续下去，甚至再下一篇的时候将游戏的名字都有所改变也说不定。因此，终结篇一说完全是纯商业性的炒作，对于现在CAPCOM“一作擎天”的局面，鬼系列想要就此罢休是绝不可能的。鬼四的出现，个人预计将于PS3的发售期相迟不远……



鬼才相信稻船宣称3代是系列终结的鬼话，恐怕就连魔王信长都不相信。秀吉在鬼3结局动画里的狂笑，谁都看得出来是在给后续留下伏笔。“鬼4”肯定会有，关键是看在什么时候推出，以什么形式推出。在“生化”引擎下开发的游戏，已经受到来自引擎缺陷的致命束缚。从局部看，“鬼3”肯定要成为PS2上的终结，因为可以用的方法已经用尽，CAPCOM不应该继续在一棵树上吊死自己。尤其是PS3已经开始挥手，后作应该换换环境了。

有人觉得结局里信长只是被左马介封印起来，和丰臣秀吉诡异放肆的大笑，是在预示左马介仍将复出的先兆。可我看来新作的推出未必非要在剧情上延续下去。“生化”是延续着，可生化活的好么？许多知名系列前后代的关系都不紧密啊！“鬼4”的推出是必然的，至少因为在演员出演这个模式上，CAPCOM有着业界最多的心得。尽管未必后续作品一定还叫“鬼武者”。只要意思相近，续作叫“猫武者”、“狗武者”，或者“鬼刀客”还是“鬼剑客”，都没什么不可以。关键还是在于对创意点的判断上，CAPCOM是否还会坚持。



鬼四肯定有 就看啥时候

T A C T I C A L   E S P I O N A G E   A C T I O N

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES





"合金装备：双蛇"剧情以PS版本为基础，并加入更多原创要素。操纵系统则改为以PS2版"合金装备2"类似的操纵模式。游戏画面完全重新制作，发挥NGC更优秀的硬件机能，让"双蛇"画面比PS2版更优秀。新增第一人称视点模式，玩家可以用主观视点进行游戏。游戏中的过场动画完全重新描绘。游戏语音完全重新配音，完全英文配音。游戏以每秒60 fps的顺畅速度执行。但遗憾的是没有支持NGC－GBA连动。另外因为开发时间紧迫，"双蛇"取消了VR训练模式。总的来说，双蛇=PS剧情+PS2操作+NGC画面。

GC	厂商：KONAMI	发售日：2004.3.11
	类型：谍报ACT	价格：6980日元	其他：——

■文/魔舞之妖刀 □编排/宇部

CHECK POINT A 操作说明

按键	说明
十字键	普通视角：移动 主视角：视线的移动 轻推十字键为潜行（慢走）、重推为跑步，跑步时按X键可以向前翻滚，躲避时比较有效
C键	照相时镜头的移动
Start键	Start+A：对讲机呼叫(Pause) Start+B：立体地图
R键	收放武器（轻按） 选择武器、靠墙时往左探头观察、按住Y键按A键可以使用补充物品(药包、军粮等)（重按）
L键	收放物品（轻按） 选择物品、靠墙时往右探头观察（重按）
A键	使用武器、投掷、勒脖子（没有装备武器时）
B键	徒手格斗、靠墙时敲打墙壁（引起敌人注意）
X键	蹲下（蹲下后按十字键可爬行）/ 站立切换、扒住物品的边缘时跳下去
Y键	使用装备的物品、做动作（电梯、梯子等）、扒住物品的边缘时爬上来、翻越
Z键	主视角/普通视角切换（在option中可选择固定主视角）

CHECK POINT B RADIO

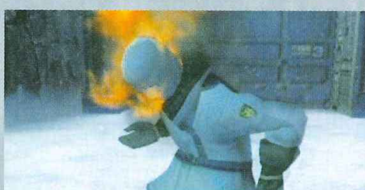
调出无线电后，选择好频率按A键呼叫，方向（左、右）为调整频率，按（下）可调出呼叫过频率。

频率	人名	内容
140.15	梅丽尔	开启坦克库大门
140.85	坎贝尔	提供情报
140.85	直美（NAOMI）	主要提供敌BOSS的情报
140.96	美玲	存盘
141.12	奥塔康博士	提供情报
141.52	娜塔莎	武器情报
141.80	教官米勒（假扮）	提供情报

●红色CALL字样表示情报重要，一定要看，一般为强制观看
●绿色CALL字样表示一般性情报，主要涉及下一步目的或操作

阿拉斯加-白令海，一艘庞大的俄亥俄级战略核潜艇正在水下游弋，但是这次不是执行一般的战备值班，而是要将我—Solid Snake送往福克斯群岛附近。因为事态紧急，Big Boss的"儿子"Liquid Snake—也可以说是我的孪生兄弟，率领原Fox Hound的几名队员，劫持了国防部的官员DARPA局长和ARMS的社长贝克等人，用新式核武器Metal Gear相要挟，向美国政府勒索Big Boss的遗体以及巨额的现金。而美国政府为了掩盖自己研究新式核武器的真相，就派出了我—Solid Snake，利用小型潜艇靠近小岛，解救人质并确认叛乱分子是否真的拥有发射核武器的能力，如果情况属实，摧毁它。因为本次行动是非公开的绝密任务，所以我将得不到任何官方的支援，所有装备都要从敌人身上取得。好吧，既然我接受了这个任务，就只好排除万难自己干了，我会成功，因为我是Snake，我有两颗剧毒的牙齿……





小型潜艇因为干扰而撞毁了，我在一瞬间冲了出来，好冷啊，不知道接下来的18个小时里，我还会遇到怎样的情况。

刚上岸，坎贝尔上校就呼叫我，让我用140.85波段跟总部联络。并交待了一些系统方面的情况。绕过几名士兵，乘上电梯来到了地面，正好看到Liquid Snake乘坐雌鹿直升机离开了这里，临走他还交待要特别加强警戒，因为他知道我一定会来的。地面上可以取得不少装备，军粮...手枪...看来敌人还是很大方的，把致命的和治命的都给了我。躲过监视器的探查，我沿楼梯来到了二层，看样子好像只有靠近地面的通风口可以进入到基地内部，通过长长的通气管，中途教官会呼叫我，提供给我一些情报。爬到顶端，从打开的口下去。躲过监视器，在二楼右边的房间内拿到了红外夜视镜，这是个好东西，以后一定会派上大用场。下到一楼，我乘坐电梯来到了B1，美玲发来消息说有局长的雷达反应，但是我身上没有可以打开电子门的ID卡，不过好在我找到了走廊尽头的一个打开的通风管。爬了进去，在一个监牢里，关着一名女子，这会不会就是刚才听吉诺姆士兵提到的另一名潜入者呢？如果是的话，那么第三个又会是谁呢？先顾不了这许多了，我接着来到了尽头的第二个监牢里。局长果然在这里……

通过询问局长，我才更加了解了这件事情的细节：政府在这座岛打着废弃核弹头存放处的幌子秘密地进行核试验，并且正准备在演习结束后就开始批量生产新型核武器载具--Metal Gear，也称Rex，但是因为这次的Fox Hound队员叛变事故，整个计划被打乱，Rex也落在了他们的手里，

CHECK POINT C 武器&物品

M9	麻醉枪	可使敌人昏睡。达成BigBoss号的好东西。
SCOCOM	半自动手枪	非常实用的武器，攻击力不高，可装消音器。可在主视角远距离攻击，被戏称为手狙。打监视器最好用。
FA-MAS	自动步枪	攻击力不弱，弹药消耗很快，而且弹药也很少。
GRENADE	破片手榴弹	攻击力强，爆炸范围广。
NIKITA	无线电视制导火箭筒	攻击力强大，但是飞行速度缓慢，但是很好控制。
SINGER	针刺式单兵防空导弹	攻击力高，射程远，可自动跟踪目标。
CLAYMORE	定向地雷	攻击力高，适合对付坦克及追兵。
C4	炸药	威力强，可安装于墙上，遥控引爆。
STUN.G	特殊闪光音响手雷	爆炸时发出刺眼光芒，使敌人晕眩，短时间内敌人不能行动。
CHAFF.G	电子干扰手雷	干扰监视器及自动机枪的侦察，短时间内使其失效。
PSG1	狙击步枪	秒杀敌人的好工具。T型为麻醉型。
CIGA	香烟	可用烟雾侦测出红外线警报系统，但会使生命值下降。（吸烟有害健康哦）
BOOK	杂志	面向成人，可以用来吸引敌人的注意力。
MAGAZINE	空弹夹	作用同杂志，扔在地上吸引敌人注意力。
SCOPE	望远镜	可观察远处敌人的行动，十分有用的道具。B键/X键为ZOOM大小。
C.BOX A	伪装箱A	躲在箱子里，可移动，适合在一般路面移动。
C.BOX B	伪装箱B	躲在箱子里，可移动，适合在核保存库移动。
C.BOX C	伪装箱C	躲在箱子里，可移动，适合在雪地里移动。
N.V.G	星光夜视镜	在阴暗处使用效果佳。
THERM.G	红外线热感应装置	可侦测陷阱、红外线警报系统、地雷等。
GAS MASK	防毒面具	减少毒气伤害。减慢氧气下降速度。
B.ARMS	防弹背心	减少50%子弹攻击伤害。
KETCHUP	蕃茄酱	可抹在身上装死，引敌兵接近再将其解决，限剧情使用。
STEALTH	光学迷彩	可以隐形不让敌人发现，特殊隐藏道具之一。
BANDANA	无限头巾	写着UNLIMITY字样的头巾，装备后子弹无限。（隐藏道具）
CAMERA	照相机	可照下游戏特殊地点，没有什么特别用途。（隐藏道具）
BANDAGE	止血剂	止住流血。
RATION	军粮	回复一定的生命值。
MEDICINE	感冒药	感冒打喷嚏时使用。
DIAZEPAM	精神稳定剂	稳定情绪，使用狙击枪时手不会抖。
PAL KEY	PAL钥匙	本应是解除核弹发射的道具，但没想到……
ID CARD	身份认证卡	对应各等级ID密码门。
TIME.B	定时炸弹	在限定时间内会爆炸，经常检查装备，若发现应立即丢弃。否则只有死路一条
MINE.D	地雷探测器	可侦测地雷位置，在游戏中很有用。
DISC	光盘	内有此游戏剧情大纲及许多秘密。
ROPE	绳子	限剧情使用，由高楼跳下必备道具。
SCARF	手帕	Sniper Wolf的手帕，有Sniper Wolf特有的体香味。装备后可安全通过狼窝。
SUPPR	消音器	半自动手枪的消音器。

而且用来发射核武器的两组密码中局长持有的一组，已经被Fox Hound中具有读心术能力的赛克·曼提斯得到了，要是另一组ARMS的社长贝克持有的也被敌人得到的话，后果不堪设想啊。我心里也有点没底了，不过局长还提到只要用贝克社长手里的PAL卡，就可以解除核弹的发射状态。看来还是有希望的。我正要继续询问有关事情，局长突然手捂胸口，表情痛苦地倒地身亡了。直美和坎贝尔上校也只是告诉我可能是心脏病发作，但是我始终不能相信这种说法。看来得以后调查了。



当我正准备找方法离开的时候，牢门突然打开了，我走出去，遇到了梅丽尔（当然，这是我以后才知道的）。我们一起消灭了几个冲进来的士兵。她就跑掉了，而我好像看见了一个浮在空中的人。坐电梯到了B2的武器库，找到几枚C4炸药。因为我的ID卡等级不够，只好将墙壁炸开，我在里边终于找到了贝克社长，并且碰到了第一个强劲的人物——左轮。只不过绕了几个圈，他就不行了，正在他准备做最后一搏的时候，突然右手不知被什么削了下去。原来是忍者法兰克出现了。左轮逃走了，法兰克也在跟我对打了一阵以后消失了。正在询问贝克社长时，他突然因为心脏病死掉了。我只好离开了屋子，又一次“扫荡了”武器库后，我回到了坦克库，在二楼右边的房间里找到了地雷探测器后，我呼叫梅丽尔（140.15）帮我打开了第一道大门，用红外探测镜躲过了那几道扫描线，我终于来到了漫天大雪的室外。



来到了溪谷，我趴着收回了几枚地雷（装备探雷器），正往前走。突

然碰见了乌鸦驾驶的M1A1坦克，在完成了这几乎不可能的任务后。我走进了核武器保存库。

因为是十分危险的地区，所以我只能使用麻醉枪。不然触动了警报就只有死路一条了。在二楼乘电梯来到B1，中央大厅内躲过几个敌人拿到无线遥控火箭筒（NAKITA）。由电梯下到B2，在这里我用火箭炸毁了最里边配电柜后，地面上的高压电流也消失了。在毒气使我窒息之前，我从最下边的房间里找到了一个防毒面具，以后可以“死”得慢点了。

穿过几道门之后，我从窗口看到了法兰克高超的武术和残忍的手法。心里想一定要跟他好好算算账。走过满是尸体的血腥走廊之后，我来到了博士的研究室里。法兰克正在威逼博士。于是我冲上去一阵拳打脚踢打跑了法兰克，但还是没有抓住。看来只能以后再说了。在得知了自己研制的Metal Gear REX被用于战争目的时，博士懊悔不已，并承诺在今后的任务中竭力帮助我。



↑一周目服装。



↑三周目就变成这样啦！

回到B1，在右边的女厕内我终于见到了梅丽尔的真面目。讲述了很多自己的故事后，她决定跟我一起阻止核弹的发射，又或者摧毁它。原来那个PAL卡竟然还在梅丽尔的身上。看来只要找到REX，我们这次的计划就能成功了。

走进所长办公室，还没来得及找线索，梅丽尔就被螳螂的读心术控制了，不仅举枪向我开火，而且还要结束自己的生命。我怎么能让她受到伤害呢？无奈之下，我只好用音响雷将她震晕，然后再集中精力打螳螂。躲过那满屋子飞舞的家具和他发出的火球。我利用他不多的空隙终于将他击倒。而梅丽尔也清醒过来。看着螳螂充满内疚和解脱的神情离开了这个世界，我感到其实这些恐怖分子的心里也不完全是充满罪恶的。

穿过所长室和洞窟，我们来到了地下通路，刚刚绕过了几颗地雷，我们还在享受难得的悠闲。没想到梅丽尔被雪狼的狙击枪打伤，而我却毫无办法，眼见着心爱的女人受伤倒地，自己却无法提供帮助，这种心情……既然她是狙击手，那么我也以牙还牙。回到坦克库的武器库。找到了一把PSG-1狙击枪。赶回去时发现梅丽尔已经不见了，地上只有那伤心的血迹，满怀仇恨的我将雪狼打退。飞步跑过去看看梅丽尔到底怎么样了。没想到我中了雪狼的圈套。虽然我尽力反抗，但人单势孤，最终被击昏，我失去了知觉。

醒来，周围的一切看起来都是那么让人不舒服。原来是一间医疗室。左轮也在这里，而我被绑在一个看起来像电刑架的东西上。就算是受刑，我也不会屈服。在顶住了两轮电击之后，没有办法的左轮把我关进了一间屋子里。（这里有小分支，可选择屈服还是硬挺，通关后得到的物品会不同）趁看守上厕所之际，博士跑来“慰问”了一下我。并给了我一瓶番茄酱...怎么才能出去呢？对了，就利用番茄酱。我趴在地上将番茄酱抹在身上，守卫赶过来以为我出事了，于是我窜起来给了警卫一顿暴打。在医疗室找回了我的装备。检查了一下，居然在我的背包里安放了定时炸弹。太卑鄙了，扔了它，走人。

通过狗洞，回到刚才被抓的地方。这回可以进门了。没想到刚刚进去就碰响了警报，于是我且战且上（一定要先拿到绳子，而且还可以不管敌人，一个劲儿地往上冲），在顶层的一个梯子前，我消灭了所有的敌人，慢慢地爬了上去。来到楼顶。Liquid开着那架雌鹿在空中盘旋，并不时开两枪。这是威胁吗？我把绳子沿栏杆扔下去，一纵身顺着绳子下到了底端。在通信B栋前面我用PSG1-T让那三个仪计都见了周公去。进了楼，我一直往上走，发现电梯是坏的，于是我要求博士帮我修好，博士痛快地答应了。既然不能坐电梯，我就一直跑到楼顶（好高啊）。没想到Liquid还在等着我，这次我就不客气了。拿针刺拔掉了雌鹿的翅膀。Liquid大叫着掉了下去。回到电梯处等待消息，不一会儿，博士说电梯已经修好了。坐上电梯下到楼底，中途还解决了四个蹭梯的家伙，真是的，没有买票还想一起坐，不知道这电梯叫“for Snake Only吗？”从旁边的门我来到了雪原。

刚走了两步，就有人用狙击枪打我。原来又是雪狼。这次我可不再客气了。解决了雪狼，望着她那哀伤的眼睛，我又心有不忍了，毕竟她是博士的心上人。只不过……在一声声凄惨的狼嚎声中，我离开雪原来到了熔炼炉。





绕过吊车进入升降机。又有人来跟我同乘，唉……不记教训的人啊。换乘之后我来到了冷库内，原来乌鸦并没有死，而是在这里等着我。不过他缓慢的步伐怎能跟上我的导弹？临死之前，他告诉我，最早跟我谈话并且死亡的是易容专家——章鱼，因为要假扮DARPA的局长而将他的血液液注入了自己的体内，没想到局长的心脏病病毒让章鱼丧了命。何苦要跟死神开这样的玩笑。



真实姓名：不知
绰号：固体蛇（Solid Snake）
性别：男
年龄：30岁
国籍：美国Ex-FOX-HOUND成员
婚姻：单身 IQ 180

这是一个创造奇迹的男人。Solid Snake能流利地说六国语言，所会的特殊技能有：跳伞、潜水和攀岩。固体蛇被Campbell带入UPRISING OF ZANZIBAR，成为一名优秀的特种兵。屡次潜入反动武装集团中，成功破坏他们的阴谋。特别是破坏了“猎狐”（FOX-HOUND）中的反叛一伙的阴谋而使他一举在世界范围内成名。Big Boss死后，Snake和Meryl居住在阿拉斯加的孪生湖附近过着宁静的生活。他希望以此来忘却那些痛苦的岁月。



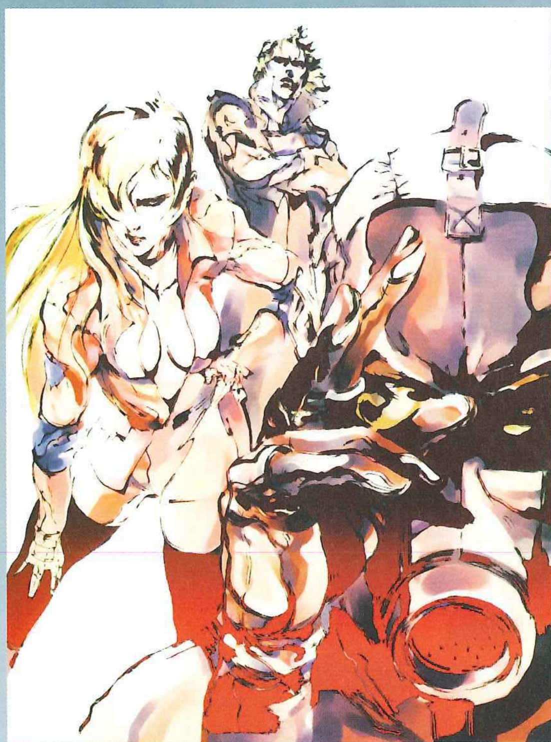
真实姓名：梅丽尔.希利布里奇（Meryl Silverburgh）
性别：女
年龄：十多岁
国籍：美国
身高：175厘米

坎贝尔的侄女，很早就加入“猎狐”（FOX-HOUND）组织。出生在一个军用基地内的梅丽尔，童年时代就刻苦让自己成为一名军人。在她的理念中，自己是决不会坠入爱河内的。但是在一次阿拉斯加反恐怖活动中，年轻的梅丽尔遇到了Snake，从此她的人生彻底改变了。她变得像一个女人了，平时总是拿在手上的枪现在也安静的插在了腰间。虽然是一名高级战士，但是她只有模拟战的经验，而丝毫没有经历过真枪实弹的战斗考验。



真实姓名：罗伊.坎贝尔（Roy Campbell）
性别：男
年龄：60s
国籍：美国

“猎狐”（FOX-HOUND）的指挥官，虽然早已退休的他，为了这次行动，当然也只有他才能让Snake复出来完成这次任务，所以又披上了军装（当然这里也为了他的一点点私欲：侄女Meryl被反叛恐怖分子绑架着）。虽然已成为平民的他，一旦穿上军装，戴起贝雷帽，怡然让人回想起他曾有的英姿。在未加入FOX-HOUND前，曾是美国海军陆战队。在“猎狐”凭借他丰富的战斗经验，而担任X.O部队行动指挥官。





在乌鸦们的一阵啄食之下，一个那么伟岸的巨人只剩下了身上的武器。但是我一点都不憎恨他们，因为他们是真正的战士。

通过仓库,我终于见到了目标—Metal Gear的实体。来到二层,控制室里左轮和Liquid在大谈威胁政府,发射核武器的事情。而我就在外边偷听。没想到我一个不小心被发现了。最重要的PAL卡也被左轮打掉了。（这家伙左手也这么好使? 原来咋没看出来呢。）而且他们已经封闭了大门，看来我只有先找到卡再说了。下楼在老鼠洞前找到了卡，原来是被老鼠叼走了。（也可能在水里，看你先前被发现的次数而定。水里还会有定时炸弹，要小心，多检查装备。）回到控制室，大门不知被谁打开了。我用卡打开了一个电脑的程序。然后回到冷库，使卡变成蓝色后再打开第二个电脑的程序，再去熔炼炉使卡变成红色。打开第三个电脑的程序。（跑断腿啊。这记忆合金真麻烦）本以为这下可以阻止发射了，没想到我被骗了，米勒教官突然摘下面具，竟是...Liquid，他一直在骗我,这是开启Metal Gear的程序。我无意中帮了坏人的忙。 不仅如此我还被关在了屋子里，他们还释放了毒气，太卑鄙了。好在我有博士在,催了几次,他帮忙打开了大门。我逃了出去。

Liquid见我没有被毒气毒死，于是他使出了最后一招，驾驶Metal Gear对付我。

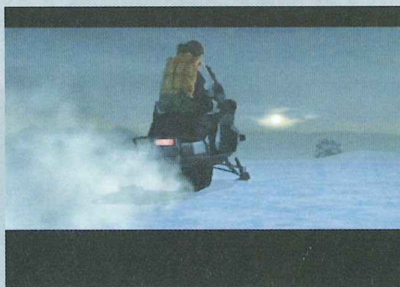
躲过机枪和导弹的攻击，我用针刺打坏了它左肩上的雷达，恼羞成怒的Liquid想要踩死我，而此时我已经筋疲力尽了。眼看着我就要归西了。突然法兰克出现，替我挡住了机器人巨大的脚。但是最终没有能战胜Liquid，法兰克死得那么惨，不替他报仇会对不起他深爱的直美。在用导弹一阵猛轰座舱之后，巨大的Metal Gear终于爆炸了。而我们也被气浪推出去，失去了知觉。

睁开眼睛我已经被绑了起来。Liquid则给我讲了一段长篇大论。不管怎么说，有什么理由，拿那么多无辜的人的生命作为赌注的游戏，我是不会原谅的。最后关头，我们“兄弟”进行了生死搏斗。为了旁边绑着的梅丽尔，以及那么多死去的勇士。我使尽力气，将他打落了下去。叫醒梅丽尔我们一起坐吉普冲了出去。

闯过了两道岗哨，没想到后边Liquid居然又追了上来。真不知道他是什么做的。为什么会不死。我用车载机枪狠命地扫射。他也不断的还击。最后两车一起冲出了隧道。翻倒在雪地上。

Liquid体内的FOXDIE使他不情愿地倒在了我们的面前,我和梅丽尔应该能一起过一段相对平静的日子了吧。

驾着雪橇，我们一起走向了初升的朝阳……



故事还没有结束

“报告总统，所有的事情都已经在我们的掌控之中了，所有的人都死了，但是那两个人幸存。好的，是，总统，我明白，是的，是的，好，谢谢总统。再见……”这神秘的第三潜入者到底……看来所有的一切都没有摆脱国家的控制。而我们……只不过都是棋子罢了。



真实姓名：亨瑞.艾默里奇
(Hal Emmerich)
性别：男
年龄：30岁
种族：犹太人
身高：177厘米

合金装备的主工程师，眼戴眼镜，一副友好自然神情的他，可是个武器研制方面的天才。没有上过学的亨瑞通过国际互连网上的学习，被麻省理工学院录取。被称为天才的他在大学期间，成功解决了计算机千年虫的问题，为此得到不少奖金。绰号“Otacon”的亨瑞加入合金装备计划，完全是因为他喜欢机器人的缘故。



真实姓名：直美.亨特
(Naomi Hunter)
性别：女
年龄：20岁
国籍：日本人
(日本和印度混血儿)

FOX-HOUND的军医。一位漂亮的女士。具有日本和印度混血的她。是位研究基因的专家。因此她喜欢别人叫她“直美博士”。而不是“直美医生”。从前在ATGC工作。



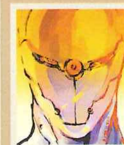
真实姓名：美玲
性别：女
年龄：十多岁
国籍：中国

具有中国国籍的她，虽然出生在美国，但是从小在中国长大。就读于美国麻省理工学院，专攻信息处理以及通过间谍卫星分析各种军事情报。在这次任务中为Snake提供最新的信息传达工作，以及保存游戏存档。



真实姓名：吉姆.豪斯曼
(Jim Houseman)
性别：男
年龄：30岁
国籍：美国

国防部大臣部长，控制着整个AWACS系统,一个爱国且坚信核力量的人。整日沉浸在美国是世界超级大国的自赏中，并为其努力奉献着。曾经是美国海军特种兵，并参加过越南战争。是安德森（ArmsTech）的朋友。平头,冷俊的外表掩饰不住他那30年的战争生涯。“PAX ATOMICA”的鼓吹者,始终认为核力量才是称霸世界的第一军事策略。



真实姓名：不知
绰号：NINJA.FALANC(忍者.法兰克)
性别：男
年龄：不详
国籍：不详
身高：181厘米

对于他我们只知道他像个日本武士，手持武士刀的他，能以手中的刀使所有向他袭击来的子弹全部偏离。



真实姓名：唐纳德.安德森（Donald Anderson）
性别：男
年龄：50岁
国籍：美国
身高：185厘米

高级国防调研处处长。一个鼓吹核理论家，冷战时期的策略家。秘密领导着合金装备的黑色计划。他知道PAL——一个解除核弹头爆炸的密码，在中央情报局工作了长达10年的时间，期间多次获得国家勋章。国际政治学家和国际军事策略家，他的分析及论点在世界范围内有极强的影响力。



真实姓名：不知
绰号：液体蛇（liquid snake）
性别：男
年龄：30岁
国籍：英国
身高：183厘米/IQ：180

高个、白发、黑皮肤。液体蛇（liquid snake）精通英语、法语、西班牙语、马来西亚语以及阿拉伯等七国语言，十几岁时便会了搏击。在海湾战争时，作为英国SAS成员的他，活跃于中东战争中，之后他销声匿迹了。但是有传闻说他与伊拉克政府有着密切的联系。ZANZIBAR（桑吉巴尔）起义后，成为最早加入"猎狐"（FOX-HOUND）的人员之一。之后以其出色的领导才能成为FOX-HOUND的领导人。



真实姓名：不知
绰号：左轮（Revolver Ocelot）
性别：男
年龄：50岁
国籍：俄罗斯
身高：182厘米

曾是前苏联警察，之后加入苏联KGB行政指挥部，由于不适应那里陈旧的体系，而秘密来到美国，加入了"猎狐"（FOX-HOUND）。习惯于像西部牛仔那样的左手握着左轮手枪的他，最憎恨浪费自己的子弹。



真实姓名：不知
绰号：黑乌鸦（vulcan raven）
性别：男
年龄：30岁
国籍：美国
身高：210厘米

由虎猫介绍进入了"猎狐"（FOX-HOUND）。



真实姓名：不知
绰号：螳螂（Psycho Mantis）
性别：男
年龄：30岁
国籍：俄罗斯
身高：190厘米

心理分析专家，曾是前苏联克格勃。因发现其父对他（他出生导致其母亲难产去世）怀恨在心要杀掉他时，把其父杀死。因此自幼在心灵深处背负着一个沉重的十字架。

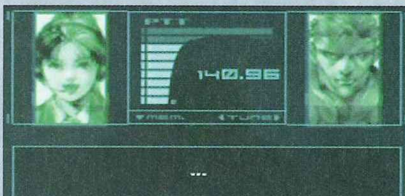
CHECK POINT D 高级技巧

武器攻击	装备武器的状态下按A键，射击，一般为自动瞄准，按B键可变换锁定目标。
格斗	按B键进行格斗，连按为两拳加一个旋风腿。可将敌人踢飞出一定的距离。多次进攻可使敌人暂时晕厥。若手执武器，则一般为格挡，可给敌人造成更大的伤害。
主视角攻击	转变成主视角时仍可以进行武器射击。按住Z键+A键就可以实施。遇到监视器时，可利用主视角，用带红外线瞄准镜的手枪将其打坏，就可以阻止来自敌人的增援。如果举枪后不想射击，就可以按住A，然后按Y键，即可收起武器。当然，主视角时也可格斗。
背身及搜查	站在敌人身后，按A键，就可以勒住敌人的脖子，这时可以选择用摇杆拖动敌人，或转身将敌人变成你的盾牌，再或者连按A键，将敌人勒死。在敌人倒下后，可以在身体上按A键将敌人搬起再放下，就可以捡拾敌人身上掉落的物品。
狗牌	在你用枪正面威胁敌人时，注意他的脖子的部位，有时会发现闪闪发亮的东西，就是狗牌啦，看来又会有很多人不辞劳苦的去捡狗牌了。
C4	如果你技术好可以在敌人身上安C4，他还不会发现。轻声走步，跟上，安装，砰！！

CHECK POINT E 照相机的隐藏用途

照相机(CAMERA)可在游戏中拍到42张工作人员的照片（据说已经有人发现地点有变了）。详细方法见下：

区域：潜入仓库—→停机坪 5	
01	潜入仓库的海面
02	停机坪南边海上的水平线
03	停机坪核废弃所正面正上方天空
04	停机坪左下通风口前打瞌睡的士兵
05	停机坪由东侧照核废弃所正大门
区域：坦克库—→武器库(南) 7	
06	战车仓库2F通风口的尽头
07	战车仓库打开电梯门的正面(北面)
08	牢房里局长唐纳德-安德森的尸体
09	牢房里被梅丽尔击昏的士兵
10	武器库(南)贝克被绑的柱子
11	武器库(南)贝克尸体左方墙壁
12	武器库(南)隐藏通道Lv.4房南侧墙壁
区域：溪谷—→核保存库 11	
13	与M1A1坦克对战时Snake最初躲的岩石
14	溪谷的储水暗渠内侧
15	核保存库打开电梯门的正面(北面)
16	核保存库的两个核弹头
17	核保存库正在上厕所士兵的烟雾
18	女厕的镜子
19	高压电流地板由南照向北面
20	堆满尸体的走廊转角奄奄一息的士兵
21	研究室墙上3台机器人的图片
22	研究室西面玻璃后方的角落
23	核保存库所长室的5张挂图
区域：洞窟—→通信栋—→溶矿炉 11	
24	要通过狼窝所要爬过的洞口
25	狼窝的水滩(要蹲下拍摄)
26	地下通路梅丽尔的血迹
27	地下通路2F雪狼所躲的柱子背面
28	牢房里局长唐纳德-安德森腐烂的尸体的左脚
29	医疗室拷问台背面
30	破坏后的蝶形天线支柱东面
31	通信楼走廊下的下方黑暗处
32	通往溶矿炉的楼梯黑暗处
33	溶矿炉西边墙壁(起重机旁边)
34	溶矿炉蒸气室尽头
区域：货用升降机—→地下搬出通道 8	
35	第一台升降机北面下方黑暗处
36	第二台升降机南面上方墙壁
37	升降机最底层南面上方墙壁黑暗处
38	往仓库有自动机枪西面下方水沟(瀑布)
39	地下仓库正中央的货柜南面
40	地下基地3F Metal Gear的雷射炮管
41	地下基地3F司令室的电子卫星轨道图
42	与Metal Gear一战西南面油桶上方







真实姓名：不知
绰号：雪狼（Sniper Wolf）
性别：女
年龄：20岁
国籍：伊拉克
身高：176厘米

天才的女狙击手，塞尔维亚人，是"猎狐"（FOX-HOUND）中的优秀阻击手。



真实姓名：不知
绰号：章鱼（decoy octopus）
性别：男
年龄：30岁
国籍：墨西哥

曾经工作于美国好莱坞的他，有着极其出色的易容本事。掌握十种语言以及能够变声。

CHECK POINT F 隐藏的秘密

●通关隐藏道具及特殊情节

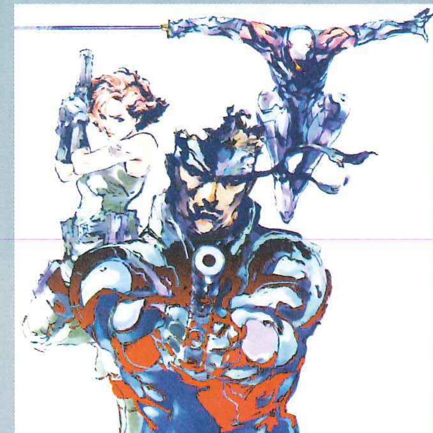
1. 得到STEALTH隐形迷彩：最后时救出博士(被拷问时按Start+A键放弃)。
2. 得到BANDANA无限弹药：最后时救出梅丽尔(被拷问时硬扛——连按A键)。
3. 得到CAMERA照相机：通关前取得照相机，在武器库与左轮对战场所边的另一个墙边上的房间里，需要用炸药先将墙炸开。
4. 第一次第二次分别救梅丽尔及奥塔康博士，第三次遇到忍者法兰克时他就会穿新衣服（怎么看都像蜘蛛侠。）
5. 在分别救梅丽尔及奥塔康博士后，第三次清版时会是新的结尾曲，动感十足。

●一些细节

1. 在和雪狼对决的通道里，连续射杀水管上的老鼠会有漂亮的MM骂你！若连续杀死2只乌鸦，坎贝尔上校就会CALL你。
2. 在卡车上躲在箱子里，一段时间后，你会被运到箱子上所写的地址，省得走路了。
3. 在医务室被关时，当逃走后不要打晕那个士兵，让他跟着你到电刑室．他会因为闹肚子上厕所，这时你去敲厕所门，看看他的反应！！！
4. 在接受左轮奥赛罗特的拷问时忍耐5次，等待忍者来搭救，逃出牢房后所有武器弹药全满！
5. 装备STEALTH隐形迷彩就可以拖着敌人进入需要高等级ID卡的房间。
6. 神秘电台：140.07———制作人员的密语.
140.66———在峡谷、连接通道、雪原拨通，可以听到怪声！
141.52———武器专家.
7. 若是连续3次呼叫美玲且不存档，她会生气，第4次她的表情会因生气而对你吐舌头，很可爱。
8. 在对抗忍者时，若敲打博士躲藏的柜子，可听到博士的叫声。
9. 以前拿过的消耗道具，只要切换画面3次以上道具就会重生。

●关于梅丽尔

1. 路过牢房通风口时偷看梅丽尔锻炼身体，出去再进来动作就会改变，自己数数看，有多少种?
2. 在梅丽尔进厕所时，你要是在3秒钟之内尾随进入的话就会发现她穿着黑色的……
3. 与梅丽尔一起时，打她一拳！猜猜后果?——她会回敬你一个“五指山”。
4. 以主视角近距离观察梅丽尔时，她会不停的说话，而且会变得不好意思，要是用望远镜看的话，她会害羞地低下头，表情太可爱了……
5. 当梅丽尔在局长办公室前通路被催眠时，按Z键可变成她的视角，进入房间后会变成螳螂曼提斯的视角。
6. 通过狼窝时，打梅丽尔一拳，然后立刻躲到箱子(BOX2)里，这时小狼就会听到口哨声在箱子上撒尿，以后就可以躲在箱子里安全地通过狼窝了。
7. 当梅丽尔带领通过地下通路雷区时，可用红外线热感应装置(THERM.G)查看，趴着通过就可回收地雷。



CHECK POINT G 获得BIG BOSS称号的打法

(得到BIG BOSS称号之后，可开启全程主视角，难啊。要想成为合金达人的话，加油哦！)

1：完成条件———hard难度通关，在不使用雷达的情况下被发现次数小于4，3小时内完成，杀人少于25个，军粮使用不超过1个，接关0次。
2：控制杀人数——与梅丽尔的合作战斗中，杀死前三个敌人，之后扔闪光手雷，通信大楼的战斗也是一样。其它地方(比如最后的逃脱)则不必顾及。

boss打法（Normal难度）	
左轮奥赛罗特	只要围着房间来回跑，就可以追上他并实施攻击。注意跳弹即可，在他上子弹时成功率更高。（或者大家试试成人杂志……）
坦克大战	站在大门前的左边的柱子前，就可以挡住敌人的攻击，扔一颗电子干扰弹，再加两颗手雷，或使用C4炸毁坦克履带。一会儿两个兵就都搞定了。
忍者法兰克	用干扰手雷，很轻松，注意跑动。
螳螂曼提斯	站在房间左上角，模型的边上，尽量用主视角打，时间长了就会受到干扰，只要再按Z键就可恢复。
狙击手雪狼	第一次用PSG-1，看到有瞄准镜的红光过来就躲回去，应该不会挨打，第二次用针刺导弹就可以远距离实施攻击。
雌鹿直升机	多利用贴墙视点发现敌人的位置，用针刺导弹跟踪也能确定敌人的位置。没有雷达，这里有点难度，最好有防弹衣。不行就吃军粮吧。
巨人乌鸦	敌人移动较慢，所以可以使用针刺导弹或者电视制导导弹来攻击，但是只能从背后来打，因为正面的攻击会被他用转膛炮全部干掉。反正只要在背后就容易得多，他加速以后就用到C4了，埋设后等到他跑到那里引爆就行了。
Metal Gear	先打掉左肩上的雷达，再用导弹攻击座舱即可。注意它发射导弹和激光的时机，找好空当，其实很容易的。
单挑Liquid	因为是徒手，只能多次试验，看你格斗技术如何了。
最后的逃脱	先打油桶再打敌人，对付Liquid用主视角。

双蛇

这部作品取名为双蛇，是因为故事的主角有两个：固体（Solid）和液体（Liquid）。虽然说作为正义的一方的Solid，一定会聚集很多的人气，但是跟他同样基因的Liquid也应该是本篇故事中不可或缺的人物。

70年代美国政府制定了一个制造最优秀士兵的计划，而这个计划需要一个样本，于是当时世界上被公认为最强的战士--Big Boss就成了这个计划的基因提供者。利用当时最先进的克隆技术，将细胞核制成的受精卵分割，并将8个克隆因子同时移入子宫。经过一段时间后故意使其中6个死亡，以利于剩下的两个成长。大家应该猜到了，保留下的就是Solid和Liquid，其实原本应该是8胞胎。（难道会有8个Snake?）但是即使是被保留的两个精英，待遇还是有差别的，Solid是作为优先培养的对象将所有的优秀因子都移植到了细胞内，而Liquid却只留下了一些带有缺陷的因子，也就是说Liquid是因为要制造Solid才被留下的。本质上跟那几个死亡的克隆因子没有区别。而且不仅是他，连吉诺姆所有的士兵都是带有Big Boss的一部分基因制造出来的，现在这些士兵中已经出现了因为FOXDIE病毒而造成的死亡。Liquid就是为了要弄清楚事情的缘由，才威胁政府交出Big Boss的遗体的。而在Solid的身体内也并不全是完美的基因，虽然是Big Boss的优秀基因，但是毕竟是一个人的，定会有一些不可预测的因素在里边。所以最终Solid和Liquid，以及所有的吉诺姆士兵都会因为FOXDIE而死亡，谁也逃不出这个命运。

双蛇，既是Solid和Liquid两个人之间的战斗，又是两个人为了共同的命运而在共同战斗。

在美国政府强大的压力下，所有的痕迹都会被抹去。而两个人最终也会成为时间长河中的一粒沙尘，死亡，是不可避免的。双蛇只能在我们心中继续熠熠生辉，将此作献给所有喜爱Snake的人们。

显性的Solid & 隐性的Liquid

XB	厂商：TEMCO	发售日：2004.3.11
	类型：ACT	价格：7800日元	其他：——

忍者外传 NINJA GAIDEN

■文/黄达雄 梁耀东 编排/宇部

基本操作技巧

START键……游戏菜单
START+SELECT键……游戏重起
左摇竿……角色移动
右摇竿……主观视角
A键……跳跃
B键……投射武器
X键……轻攻击
Y键……重攻击（配合不同的武器直接按住这个键可使出威力更大的特殊技）
黑键……查看地图
L键……防御
R键……还原视角
左摇竿+L键……翻滚
X+A键……特殊技–风驱(比左摇杆+A落地更快的向前跳跃，便于防御)
Y+B键……使用忍法（忍法有种类，等级之分—最高等级为3级）

首章 忍者要塞

深秋的伊贺山里有一条崎岖艰险的小路，它通向忍者的要塞——影龙庵。站在狭窄的山谷飞瀑上抬头望去，只见依附于悬崖绝壁而建造的松木堡垒安静地耸立在晨晖の中，虽然这山谷宁静而安详，但是那堡垒里面一定隐藏着重重的危险。而我，隼龙，正要去探个究竟。

一路小跑，越过沟堑，顺着山势来到一面石壁前。我面对石壁起跳，在岩石上踏了两脚(↑A)，伸手攀住了壁的边缘，再稍稍往右挪动了几下就翻身跃上了这个小石台。用刚才的方法继续攀另一块石壁。走过一颗大树，来到石台的时候，突然从上面的要塞中跳下两个拦路的忍者，于是我几刀把他们砍下了断崖，以他等道行，非死即残。继续往前冲跳，飞檐走壁(A→)落在了远处的石头上，抓住树枝在空中翻腾后，飞进了一个石洞。转弯跳上墙壁，一个返身跃跳进一条过道。过道里陆续涌来三个帮忙的棕衣忍者，拔刀一一解决后，在两面相对的墙壁上连续三个返身跃，飞出井口，来到了影龙庵前的平台上。

影龙庵是伊贺忍者的要塞，闯进去，必是要大开杀戒了。我握紧了手中的龙剑冲进了门廊。第一个房间的一块墙壁的地上有开门的痕迹，凭着一个忍者的直觉我往那墙上一靠，旋转暗门便自动把我带到了里间。又来了几个不怕死的，解决完了进门走入了一个狭窄的走廊，先解决掉三个小卒，而后调查发现一幅武士的铁盔甲，他手里紧紧握着一把钥匙，但是它的面盔上缺了一块。转身捡起两瓶小回覆剂就朝走廊的另一头奔去。进入书房挥刀斩断一副墙上的挂画，发现一个画后面的小门，跻身过去来到大厅。跨过地上的红线就来了几个棕衣忍，还有白衣忍者。我正走向另一幅挂画，突然地板塌陷了下去，我一不小心掉进了一个山洞。洞里有蝙蝠，梅花镖自动锁定攻击，一路走出来，在洞口处宝箱里发现了“武士盔の毒牙”。跳上石级、飞上悬廊，进了一间木屋，木屋墙壁宝箱里有替身木扎(濒死回复)，屋中间有个洞，跳下去，又来到了书房。哈哈，这下正好回去找武士盔甲拿钥匙，然后再去往大厅方向也不迟。把“毒牙”装在盔甲上、换下钥匙、走过大厅、穿过另一幅挂画后的小门，到了有龙头存盘点的楼梯间。上楼后，跑过长长的风景走廊，到了MURAI的道场前。回头看看山下，来时路坎坎坷坷历历在目，一路杀将上来真不容易啊。不多想，用钥匙打开了大门。进去就陷入了白衣忍的围攻，挡、砍并用，迅速就解决了。翻上扶栏推门进去是一间宽敞的道场。

房中间的地上一位臂粗胸宽、身形健硕的白发忍者，想必他就是MURAI！他站起转身不急不慢地说：“我看着你一路这么远都搏杀了上来。”说着就开始舞动着手中那由精钢制成的双节棍，只见他越舞越快，钢棍在透过窗户的朝晖中闪闪发光，围绕着他的身边划出道道光环；房间内的空气也随之舞动，呼呼作响。我一个蓄力攻击刺过去，反被他用投掷技；跳起发出梅花镖，结果又反被他挡了回来。他的确是一个劲敌啊。我只有依靠两边的墙壁，飞到它身后再攻击，如此反复，过了几招之后，两人都停止了攻击，互相鞠躬，坐下来谈话。





“嗯，你手里拿的是龙剑。那么你父亲还在闭关修炼吧？”他问。

“是的。他在修行期间将这把剑托付给了我。而他还在不知满足地苦练忍术。”

“终有一日，你也会明白他对力量的追求。或许你也可以从这里开始你的修行。……哦，对了，龙剑的姊妹剑——黑龙剑也由你保管吗？”

“黑龙剑被放在山下的村子里，有我父亲的族人保护，他们能确保黑龙剑不落他人の手。剑中的黑暗魔力已经被封印。”

“好剑不能出鞘，魔力也无法施展，多么可惜啊。不过我不是龙の一族的人，这剑也与我无关。”

此时，山下的木门被推开，绫子从里面冲了出来。她一路跑上山顶来到道场里，推开门就说：“MURAI大师，龙族村……，隼大师，你也在这里！”我感到情况不妙，站起身看看窗户，村子里狼烟四起，一定是我不在的时候，村子遭受了攻击！

NINJA GAIDEN 第二章 隼の里



眼见已日落西山了，村中的局势必定十分危急，正准备下山，MURAI把我叫住，要传授我忍法。我一想，磨刀不误砍柴工，也好。第一招是“吸魂攻击”，砍出魂后，原地不动，按重剑(Y-)，魂就会自动被吸附到龙剑上；一次吸入两个黄魂，就可以打出八连斩，对付BOSS很有用。第二招是防御移动(L+移动)。我很快就领悟了其中的奥妙，从影龙庵原路返回，飞奔下山，在山谷深处进入绫子大开的那道木门。在神龛里拿到一本防身的火珠忍书，马上装备，然后跳上木升降梯。

升降木篮把我带到了山洞的底部，出洞飞过地沟，干掉前来骚扰的三个黑盔武士，滑下石坡落入水中，上岸后拔刀杀敌。爬上旁边的了望台，开箱，跳下，顺着山路来到瀑布前的断桥旁，下水，游到对岸。到了村口的门社，此时已是明月高悬，被妖忍部队屠戮后的村庄寂静而充满杀气。顺路跑下，干掉屠我族人的士兵，从路左边的一排房子中间的一个房子雨棚上再往上跳跃，跳进窗口，落入一楼，这里有道具和可以购买物品的驼背老人石像。门口捡到弓箭，开门捡到箭支，沿路走到一个圆形空地。此时，前方燃烧的房屋倒塌，从火焰中跃出两个骑马的武士，一个手持长矛，另一个手握弓箭。跟他们硬拼恐怕不易，幸好旁边的房子有一个拐角，躲在那里，一边防御，一边伺机进攻，干掉这两骑，又来了两骑,都打下马干掉后，走上宽阔的木桥，桥对面的门打开，一个骑高头大马的魔武士来到桥上，一批妖忍也跟来助阵，看来他不容易对付。左躲右闪后我想起了MURAI教我的忍法。于是我先打出妖忍身上的魂，然后“吸魂攻击”，两个八连斩我就搞定骑马的武士。他死后，我捡到防御反击(防御时按X或Y)的书。

走到自家门口，家中已经是一片火海。在火海中我看到了奄奄一息的妹妹（身份无法考证，暂且使用这个身份）甪在地上，手里紧紧地握着闪出耀眼光芒的真龙宝石。她身后有一个脸上是紫色火光的黑盔武士DOKU，他手里拿着的是我的族人守护的黑龙剑。我仗剑上前，不料被他用黑龙剑劈中，倒在地上便不省人事了。

NINJA GAIDEN 第三章 飞空艇

在影龙庵养好伤之后，MURAI告诉我是维嘉帝国的DOKU带兵清洗了我的村庄。于是在整理装备后，我坐上了开往维嘉帝都TAIRON的飞空艇。飞空艇途中遭到另一艘不明飞空艇的攻击，很多士兵都侵入了我乘的艇内。

走廊两边共有五间客房，调查后在其中一个客房里找到飞空艇地图后,房间的窗户被由绳索吊下的士兵踢破，跟他们周旋过后，出门来到大门前，干掉黑衣士兵，拿到门钥匙，开门来到大厅。顺着绿色地毯走，由旋转楼梯下去是存盘点，而大厅的另一边下去是石像商店。

从前面的侧门进去，一路杀敌来到船长室，坐电梯下楼走过辅助控制室，再上另一电梯，到达主控制室，打掉盾牌士兵后拿到了ID卡，哈哈，这下子那些原先不能打开的门，都可以用ID卡来开了，别忘了最开始客房边的仓库里有好东西。经过存盘点到达大仓库，摇下挡板后顺绳索攀爬到另外一艘飞空艇上去破坏那里的发动机，走到电源室旁，破窗而入，一阵乱舞，发动机报废了。然后回到原来的艇上上到船顶。现在通天井下面用连续飞鸟返(面壁+A)跳到一条小路上打开天台的开关，然后再落下来，爬楼梯上去。一掀开铁盖门，就看到穿着厚厚盔甲、手端激光炮的胖BOSS。除了脑袋他全身都有防御，我跳跃挥刀都不起作用，隔也太远又会被激光炮攻击，所以我只能用苍龙斩削他的脑袋。连续数刀后，他就败下阵来。

NINJA GAIDEN 第四章 TAIRON市

这时的飞空艇也被我折腾得差不多了，一连串的爆炸之后，我从艇上跳到高压输电线上，并顺着电线滑到了TAIRON市区，从这个平台上可以看到远处娱乐场所射出的五彩灯光。从小路走下去就到了一个有双头蛇石雕的广场，广场石雕前的碑文已经被人拿走了。从木门进去，经过军供给基地大铁门前的广场，杀掉小兵，进入镶有一颗红珠的木门，不忙着下台阶，走到巷子尽头，从旁边的窄巷进去拿第一块石碑碎片，开铁门，放回到石雕前碑台上。再去下台阶走到楼梯扶栏缺口处，有绫子提示我的紫色花镖，在花镖处翻下向右攀爬，有宝箱。下来就沿着路进入镶嵌有两颗黄珠的大木门到了时计塔广场，进门后往右拐来到驼背老人的商店，与老人交谈后出门遇敌，之后去此时已经打开的小门上楼取道具。在楼上阳台遇见黑衣忍者要千万小心。

去街上拉闸，开启嵌有五颗绿珠的大木门。进去后沿左边房子走上台阶爬上一个缺口，爬墙跳到一个走廊，捡到一本公爵日记。继续往前开起另一闸门，跃下，终于可以开启那扇镶有各色彩珠的大木门了。进去之后就来到了夜总会前看门人说必须要票，没有门票不让进。我只得回商店，购买了一件物品之后，驼背老人送我一张免费的门票。拿着这张票我进入了夜总会大厅，刚到门口就见到大批人魂飞魄散地往外逃窜，里面出现了一头红色魔龙，只见在酒吧的灯光中一位身穿性感黑色皮装手持巨斧的女战士挥动着斧头把红魔龙打翻在地。这样的女子倒是稀罕，我走了进去，跟她来到了顶楼。我们在顶楼上交谈，身旁五彩射灯的余光抹在她如粉嫩羔脂一般的肌肤上，发出淡淡的粉白色光晕，真不敢相信她依着栏杆那娇艳欲滴的姿态并不是CG动画，而是即时运算出的动人的一幕。我完全被她的娇媚所吸引，所以她说了些什么，我一概不知，只记得她像蜘蛛侠一样射出一根绳索荡走了，连背影都那么美仑美奂。





NINJA GAIDEN 第五章 魔神の街

我呆呆地站了许久才反应过来，她刚才好像在说DOKU使她妹妹ALMA成了邪魔，她也正要去找DOKU寻仇，还说什么今晚又是一个忙碌的夜晚等等。身后有绫子的紫花镖，说要经过一座吊桥去DWORKU大教堂才能找到DOKU。在宝箱中捡到了百合花钥匙(LILY KEY)。回两个黄珠的门沿右边走会有一个以前打不开的门，使用百合花钥匙，开门进巷子，一个有铁栏的台阶不能直接跳上去，根据绫子紫花镖的提示，先跳上一面墙，在墙拐弯的地方再跳，从另一面跳上台阶。经过地窖通道似的地方来到镶有三颗红珠的大木门前，扳动机关。然后直接往楼上走，上去后就是吊桥，但是吊桥没有放下来。从旁边的有一颗蓝色珠的门进去打开宝箱，捡到银色飞马钥匙，在刚才的地窖通道用这把钥匙，开吊桥的机关就在里面。过桥后来到DWORKU区的镇上，有两条路都通往教堂前广场。到了广场杀敌后发现通往教堂的门打不开，只能顺着教堂外门边的围墙寻找其他入口。

走到一个扇形空地，干掉三个白衣士兵后，跳出了一条红色魔龙，它吃掉士兵后向我扑来，随后又来了两条魔龙。我用苍龙斩把他们都解决掉后，看到刚才的美女RACHEL坐在教堂的外围墙上说：“你的功夫很了得啊，你是不是和我一

样身体里也有邪魔的血呢？”心高气傲的我反驳道：“我的力量来自于艰苦的训练，而不是血液。”

“噢——你可先别这么肯定啊。”

正在她说话的时候从围墙后面伸出的触手把她卷了起来，一个满身触手和眼球的魔物破墙而出。看着这么楚楚动人的可人儿被着恶心的魔怪吞落肚中，我怎能不拔刀相助，先打断他的触须，然后用苍龙斩刺穿它的身体，反复攻击，它被打败后伸出触手使出了最后的一击，我连续三个漂亮的后空翻躲过了它的触手，在空中抱住了通身粘液的RACHEL。我问到：“这也是邪魔的一种吗？”

“不。这些怪物太多了，我也觉得奇怪。”

此时，绫子也在漫天紫色花瓣中赶来。

“绫子，你大概又在为MURAI打探消息吧。”我问。

“是黑龙剑的力量让他们变成这样，当我们说话的时候，黑龙剑的力量正在不断增强。”

RACHEL告诉我在教堂的地下是帝国皇帝的ZARKHAN宫殿，DOKU应该也在那里。事不宜迟，我把RACHEL交给她照顾，就穿过破墙进入了教堂前。



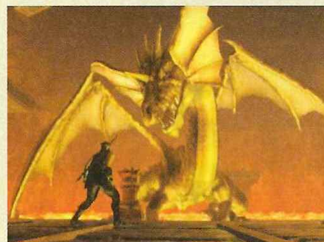
第六章 大教堂

先上楼经过走廊，从另一边下楼走过草地，来到大教堂的礼拜堂。宏伟的礼拜堂中间讲坛的后面是个可移动的石棺，这里通向地下，可是暂时无法打开。大厅旁边是资料室，除掉空中的镰刀怪后二楼的铁门会打开。里面有第二块石碑碎片和爆破手里剑。往墙上走几步飞鸟返上三楼在一堵有裂痕的墙上使用爆破手里剑，炸开后来到礼拜堂大厅上方走廊，有几个物品在房梁上，都拿到后进入另一边的司祭の部屋。输入密码—2712依次的顺序是左右右左，便能打开密码箱，拿到万古の书。旁边有神像①。

把书放在礼拜堂大厅的讲台上，石棺会移开，铁门后面是毁灭走廊。用爆破手里剑炸开后那个佛头朝我压过来。我拼命地顺着路跑，地上有机关刺，我就沿着洞壁飞檐跳过，跑到路的尽头飞身跳起抓住空中的铁棍连续荡到对面。这个洞深不可测，我只得沿着下去的路走到一个石门处跳下来到一个平台，从另一个铁门进入，下面是永劫の墓所墓穴，用十字闪(空中按Y)打开往墓穴的升降石盘。在祭祀部屋打败众多骷髅兵后拿到圣杯。并将其摆放到上面的平台中间的神龛里，BOSS化石龙出现。当我把它最后一只脚砍掉的时候，它咆哮着落入了深渊。



第七章 秘密の地下





进旁边的门，向下走到底，再跳下进入了一个“埃及”古墓。沿路走到石桥，被骷髅怪打落桥下，进入两边的红门和蓝门按下开关，然后进入解除开关的门，来到一个方形的房间，打败触手怪。用连续飞鸟返在突出的石块和墙壁之间蹬踏，上到大厅另一边。经过大回廊来到永眠室，在棺材里的木乃伊手上拿到神像②和骷髅钥匙。打开骷髅门，在隧道中前进，这时墓穴的墙壁破裂，淹没了整个地下古墓。游进水中的电梯，回到礼拜堂大厅迎战ALMA。打败她后礼拜堂成为一片废墟。RACHEL在废墟上出现，即使面对已魔化的ALMA，她也不忍下手杀死自己的妹妹。隼龙先行一步离开了礼拜堂，DOKU乘机抓走了RACHEL，准备用她的血为ALMA执行地狱の觉醒的祭祀。



第八章 全城戒严

我隐约觉得有些不对劲，不该把RACHEL单独留在那里，但是当回到礼拜堂已经晚了，我只捡到了RACHEL的武器战斧。出大门经过教堂前广场、过吊桥、进入桥广场镶蓝色珠的门，用战斧劈开有裂痕的墙壁，在军供给基地前的广场射掉两个机炮兵，敌飞机出现，躲闪一段时间以后它就飞走了。射死从破窗户供给我的导弹兵，根据提示，进红珠门，用骷髅钥匙进铁门，上三楼取得强弓，就从这个破窗口射对面控制室的开关，大铁闸门缓缓地升起。



第九章 军事禁区

由大铁门进入军事禁区，经过一条隧道，来到一个停放着装甲车的广场，先在远处用弓箭把装甲车和两个了望塔上的士兵射下来，干掉从装甲车里涌出的士兵后，在车辆库门口拿爆裂箭，然后进门。先来到左侧的二楼拿穿甲箭，继续上楼打开电源，回到地面开移动平台的电源，再回到二楼跳上移动平台，这时候注意躲避激光或几批激光发射器都射掉。再由另一个移动平台跳到车辆库右侧的走廊上，去顶楼控制室取大门控制卡。解除开关出门来到一个中央停有火车头圆形的空地。干掉所有敌人进入解除了开关的门。

进门用穿甲箭干掉两辆坦克后，坐升降机上横断陆桥迎战直升飞机，胜利后继续向上攀爬，到中央的屋顶。用爆裂弓箭射掉对面电波塔上所有的九个雷达，从另一扇门向前继续迈进。一路走下去，发现有一个不能开启的门，返回到有三个火箭筒兵的走廊，干掉他们可以取得开门卡。开门后拉动开关就可以乘火车离开了。



第十章 地下水路



火车相撞后，在火车残骸周围探索两圈穿过铁门，下水道会涌出几个怪物。进入地下水路一路经过上层、中层、古代水路的天平の间爬墙取得虫の钥匙。到中层用虫の钥匙进一扇两开的门，出现一条雷虫，我在两边躲闪，伺机进攻消灭它后进去就到了天平の间的上方，拿到流水の赤石后到赤の蓄水槽使用。在中层另一个门拿到水灵の像，到古代水路小路旁隐秘道路使用水灵の像开门，落下深井，直达地底水脉，迎战两条雷虫，进入洞穴深处跳上许多岩石拿到流水の青石，到青の蓄水槽使用。从天平の间刚刚打开的门在列柱通路用飞鸟返飞到高空落在石像前红色踏板上，开门进入地下神殿。在神殿旁边楼上取得祭祀神剑强者の证。把它放在神殿中央地上，BOSS骨龙出现。







第十一章　ZARKHAN的通路

下水有过铁栏杆可以捡到金牌。通过水道，在尸体上捡到枭の眼。然后在水底通道的密码闸输入密码0971开闸，继续游到一个平台上捡到水下矛枪并能在旁边商店补充装备。又下水继续游途径记忆点，过铁栏进入有破船的水域，在破船舱底拿到曲柄，上船甲板使用它，然后又回舱底拿氧气瓶。得到氧气瓶后就可以进入弯曲的铁栏水道取得银牌。去记忆点附近的山洞使用金、银牌，根据提示游进水中打开的门，游过地裂缝，来到一个熟悉的地方，从另一条路继续前进，到以前不能乘坐的水底存盘点旁的黄色石板升降台，坐上它就把我送到一个空中悬浮着四个石台的广场，正好碰到DOKU，它放下手里提着的RACHEL，向我挑战。我用雷电忍法轻易将它击败后，它躺在地上说：“年轻的隼啊，其实你和我们一样，也只不过是皇帝陛下的奴仆，你终究会站在陛下这边。”说罢，它一阵狂笑，扬长而去。



第十二章　冰火洞

先进里面开总开关，回到外面，打开四个小开关，然后再进去扳动总开关。高处有两块石台相隔比较远，而且没有墙壁可以蹬踏，所以跳跃时要用飞镖助力。跳上石级，来到了一个四通八达的地方，这里连着可以回TAIRON市区的正大桥、帝国皇宫和冰火洞。

顺路往左走，经过一个水洼进瀑布后面的洞穴，用战斧破坏冰壁，入冰の洞窟，打死冰兽后从断桥处落下，去遗迹拿太阳神之盾，并用它开启记忆点旁的门。进入熔岩の洞窟，在洞里获得第三块石碑碎片，然后收集四块铁矿石，并把他们放到遗迹另一面的熔炉中，炉中的铁水流向了冰洞中的那一半遗迹并凝固成了一个铁齿轮，又转过去取得齿轮。进旁边的门打死冰虫得到冰の眼。把齿轮放在商店边的门上进入火焰道打死火虫取得炎の眼。到熔岩池上方用冰、炎の眼开大门拿到神像③，之后BOSS火龙出现。踏过火龙的尸体我继续向前探索……



第十三章　地狱の觉醒

在正方形房间飞檐走壁，一路盘旋而上经过地底水脉、地下水路、DWORKU区、吊桥、时计塔广场，到双头蛇广场石雕碑台前使用三块石碑，就出现了传送点。回到故乡隼の里的墓场，取得真龙宝石装配在龙剑上使它升级为真龙剑。又从墓场上方传送点，经过几次传送来到玛雅金字塔。DOKU正在塔顶举行地狱の觉醒的祭祀，被铁链锁在塔上的RACHEL奄奄一息。我奋不顾身的冲上去救美，可是被变身后的ALMA拦住，战胜她后，就在DOKU要杀死RACHEL的一刹那ALMA的人性觉醒了，她拼尽最后一丝力气用自己的身体为妹妹挡住了那一剑。我进入金字塔后（这里可取得神像④）把红、蓝、绿三色宝石分别重新放在相应的墙壁上，这样蓝色月光之门就会打开。



第十四章　怨灵

追踪DOKU来到ZARKHAN的废墟，先经过一记忆点，通过传送点到魔空间，干掉里面全部敌人，拿到铁门钥匙。回来，在商店买足道具后开铁门进入废墟。里面有很多悬浮在空中的透明食人鱼，只要有一条咬你，其他的都会跟过来，所以一旦被咬就要拼命挣脱。雷电魔法对付这种鱼最有效，而且打鱼能获得很多不同颜色的魂。DOKU的幽灵会引导着我走完这片废墟。他会经过两个石头门，第一个石门上有一个狮头，单狮头钥匙在旁边岔路的墙檐上；第二个是双狮头门，钥匙也在附近废墟中。DOKU的幽灵就在双狮头门里面，它怕火魔法，而且绯龙斩可以消去它的防御。打败它后我受到了它的诅咒，我也开始渐渐魔化了……



第十五章　核心

沿着两旁布满石牙的路奔跑，右边就是帝国宫殿的核心，但是我现在进不去，继续往前经过大门在皇宫的石阶的尸体身上获得心脏。走到帝国核心的通路，往前走就好像进入了另一个时空，世界颠倒了过来。用心脏开门后在每一层的神龛前使用一个神像(①②③④)到达顶楼后进入修罗魔界，击败众多小怪和修罗魔王后取得恶魔的神像，放入神龛后，神龛上方龙骨的通路开启，我沿路不停往上奔跑，但是这条路突然倒塌，我坠入一片长满鲜花的草地，远处有一个巨大的长有天使和恶魔翅膀的石像。石像在动，并变化成一个恶魔，地上的花草都消失了，只有熔岩和火光。我迅速念起了忍法口诀，划出一块石头，使我自己站在上面悬浮在空中，而不至于掉到岩浆里。我控制着石块移动与大魔王周旋战斗，他被我击败后落入岩浆中演变出第二形态。当我打败这个有无数骷髅围绕的羊头大魔王之后，整个大冥界摇摇欲坠，我必须马上逃出去。



终章　黑龙丸

从大冥界底部，我顺着岩石一层层地向上跳跃攀爬，并在一块岩石上捡到了黑龙剑。RACHEL又赶来救我，她的绳索到不了大冥界底部，所以我还要继续往上走，到了RACHEL的高度后，我们俩一起飞出了这个岩浆洞，后面爆炸产生的烟尘也把我们和黑龙剑往上冲。刚刚从洞里爬出来就看到戴着面具，穿着长袍的最终BOSS。他捡起黑龙剑对我说：“一切都如我所预料的一样，黑龙剑已经成为了一把完全邪恶的魔剑，它拥有无与伦比的力量。隼，它在你的手中却和普通的剑没有两样。我才是它真正的支配者！”说完便取下自己的面具，原来他就是影龙庵的头领MURAI。决战开始了，作为最终BOSS的他其修为之差劲着实让我感到意外，他那破绽百出的招式和华而不实的绝招“黑龙波”都不能伤我毫发。我用苍龙斩轻易将他击败后，他跌入了万劫不复的地狱。这蕴藏着巨大力量的黑龙剑已经引来了这么多灾难，我用脚挑起黑龙剑再舞动手中的真龙剑在空中将它砍成碎片，一切都结束了。站在后面山崖上的绫子看到了这一切后也黯然转身离开。

在夕阳的余晖之中只有RACHEL站在我的身后依依不舍地说：“隼……”





“一切都结束了。”我无奈地说，说完便念起了忍法口诀，倾刻间化作一只隼向着夕阳中的云彩乘风而去。在风清月明的夜晚我回到了隼の里的墓场。在妹妹的幕碑前，我取下了真龙剑柄上的真龙宝石放在她的墓碑的顶链上。跳下墓场消失在这寂静的夜色之中。

（最终究极研究详见下期研究所）

MONSTER HUNTER

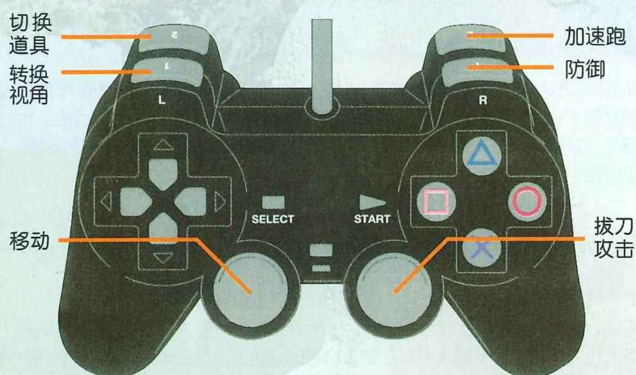




怪物猎人

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004.3.11
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

POINT 键位设定



○：调查/道具切换/收刀
□：道具使用/道具切换/收刀
左摇杆方向+X：向前翻滚
X：装弹/下蹲
△：收听村长的情报

单手剑

R1	防御
右摇杆	上：前斩(可4连+左/右收尾) 下：跳跃斩 左/右：转身斩
R3（右摇杆按下）	踢（限收刀时）
R1+右摇杆上	防御攻击
跳跃攻击后右摇杆上	冲斩

◆基本攻速快，破绽小，装备时不会影响移动力，但攻击力低。在所有武器中拥有最多的攻击方式，用好了的话也是很强的。通过强化还可以把剑附加上毒和麻痹等属性，可以发挥其速度的优势作为队伍中的奇袭队来使用。

长枪

R1	防御
右摇杆	上：中段刺 下：上段刺
R3	突进（再按一下停止） 踢（限收刀时）
防御中R3	突进（再按R3停止）
突进中右摇杆上	突进攻击
R1+右摇杆方向	边防御边向前方突进

◆长距离突进用长枪，攻击距离极端的长，可以贯穿攻击。防御方面也没什么可挑剔的，掌握之后会很强。

POINT 猎人守则



1.如果没有联网的话不能进城(多人模式)，只能在村子里（单机模式）。

2.接受任务要去找村长，接受任务后头上会有标志，一般为绿色，接战斗任务时则为红色。在村口或村长家前面的大树附近按提示按□出村。

3.到达营地后注意检查蓝色箱子里的东西，可以随便拿取，但任务完成后是要交回的。任务开始之后注意按△收听村长的情报，委托品找到后要放到红色箱子里才算完成任务！

4.有些任务是有契约金的，完成任务才会返还，任务失败的话则会没收！另外任务中每死掉一次报酬都会减少，3次则算任务失败。



POINT 基本武器特点

所谓网游则多半要分职业，本作也不例外。每个职业的特长和使用的武器都不相同，更有限定职业才能装备的武器和防具。但其实职业的特点并不是很明显，除去可使用武器之外区别并不大。所以我们不如来看一下各类武器的特点。

大剑

R1	防御
右摇杆	上：纵斩 左：横斩 右：上斩
R3	踢

◆拥有着较强的攻击力，比起单手剑来破坏力要强得多，而且宽阔的剑身也带来了极其广阔的攻击范围，很有气势的横斩可以同时攻击多个敌人。只是攻速比较慢，还有攻击后的破绽也比较大，需要熟练掌握。

弓

R1	开镜
按住L1+十字键	瞄准
右摇杆	上：接近攻击 下：装弹
R3	发射/踢（限收刀时）

◆弓箭手可以说是本作里比较值得研究的职业了，不过倒是没有什么特殊的转职条件，只要装备上弓就会自动变为弓箭手。弓箭比起接近战武器来没什么破绽，但是相对的装弹时就会有比较大的空隙。子弹方面也有很多种类，有扩散弹等特殊攻击类，麻痹和睡眠等特殊效果弹和有回复效果的回复系弹。弓还分为轻弓和重弓，轻弓不怎么影响力还可以使用多种辅助弹，重弓虽然影响移动力，可使用的特殊弹种类很少，但拥有很高的攻击力。具体使用哪种就要看具体情况而定了。

铁锤

R1	蓄力
右摇杆	上：纵向打（最大可连续3回） 下：横向抡
R3	踢

回转攻击

◆按R1蓄力后放开可使出强力的攻击，而且根据蓄力时间长短攻击还分为3段强度。可以一边四处走一边蓄力，攒到最大的时候放出就可使出回转攻击。回转攻击还有追加技，在第2-3转推右摇杆上是2段攻击，在第4-5转推右摇杆上是回转连打终结。

在接近战武器中是威力最大的超重量级武器，而且还有变化多端的蓄力攻击及其追加技巧。不过攻击范围很狭窄，而且不能防御，想使用的话需要极高的技巧。

好了，掌握了基本武器性能和猎人守则就可以到猎人的世界中去一展身手了。下面我给大家隆重介绍一位新手猎人的创业旅程！



XX的怪兽世界大冒险

XX年XX月XX日

我叫XX，本是个老实人，没想到突然被无X这个家伙拉到了游戏世界卖苦力，模样被造成糙哥也就罢了，被起名字叫XX也就算了，谁曾想这家伙居然连PS2BB都舍不得给偶买，害得偶进不了城只能在村里当农民。没办法，认命了。

这个村子还真是有够小，除了卖道具的姐姐和武器店冶炼屋里的叔叔伯伯之外就没什么好玩的地方了。没办法只得去有四个木桶的屋子门口找村长谈谈。本想谈谈出国打黑工的事，结果却以50块钱的代价被抓去作劳力，说是要找两块什么生肉，你这老头是吃生的长大的吗？不过好在任务很简单，冲到地图里的第一个地区里拿刀砍倒几个吃草的恐龙之后按○在它们身上一顿乱剥就找到了两块，回营地里放到红箱子里任务就OK了。

20秒之后我就回到了村里，结果村长说生肉不能吃，要我做一个烧肉出来。没办法又回到了营地，从蓝箱子里拿出了一套专门烧肉用的装置，





这玩意好先进，按L2+○/□调出来后只要身上有生肉随时都可以按□制作烧肉，估计是邮购来的。不过一开始做出来的肉非生即糊，吃了恐怕会闹肚子，后来我才发现原来制作的关键在制作时放的那一段超级无敌难听的曲子，



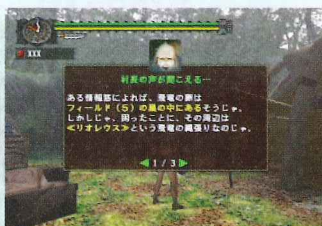
要在它结束和肉块刚变色的一瞬间按○，才能制作出完美的烧肉来。

回村后又有新任务，要我去找2个药草和一个蜘蛛网，搞不懂你这老头子要蜘蛛网干吗？按地图走到6号区域，按○从山壁的藤条上爬上去，在一个被蜘蛛网封住的山洞口拿到了蜘蛛网，药草则相对好找，多在树脚下和草丛里看看就OK了。

回去后村长又要我去搞两个回复药出来，真拿我当傻小子使唤了！可是这个药根本就没的卖也没地方采，来到营地后我正犯难呢，没想到村长的声音居然传了过来。不管了先按△收听，原来这种玩意得自己调和，据说调和回复药需要用的是药草和红蘑菇，药草有，蘑菇可以在刚才去过的6号区域里打死小野猪得到。按START叫出菜单一调和就OK了。

忍无可忍了！这老家伙居然还要我去给他钓鱼！我就真想XXXX他，没办法，他还非要サシミウオ鱼，这种鱼据说只在左上角的





11号区域里有，好容易跑到那里，谁知道有只大野猪在等着我！这家伙的突进攻击满强的，多用防御吧，然后抓它的破绽把它砍倒。消停了之后把鱼饵道具叫出来，一般在平地时它上面会有个叉子，但走到河边叉子便会消失，此时按□下竿，有鱼时手柄会震动，此时连打○就可钓上鱼来。

终于，1级的任务全让我完成了，满以为可以休息一阵了，但村长突然严肃地说最近有猛兽在村子附近作怪，已经袭击了很多人。现在村子里只有我这个勇士能帮助大家，我一听立马热血沸腾地拿刀冲了出去…别急，万一我让怪兽吃了不就赔本了？赶紧去武器店买点东西，身上只有那么一点钱，也买不了太好的东西。最后我买了个1500的防御3的头盔，属性防御还凑合。后来又碰上一个背着大筐的据说是从城里来的行商人，他有卖很多珍稀道具，我买了几本介绍怪兽特征的书，以免死得不明不白。好，这下开冲！冲到8号区域，正撞上3只蓝色的食肉龙，你会吃肉老子也不是吃素的，我砍！好在它们的攻击比较慢，一顿海扁就都翘掉了。





没想到我竟然会糊里糊涂地拯救了村子，可以执行的任务也升为2级了。别说，还真有成就感！我好像有点喜欢做猎人了。村长这个老家伙也凑趣地问我想继续为了保护大家做猎人还是想去出国打黑工，我一脸坚定地回答他：打黑工！后来，村长就倒在地上说，那你小子还是接着给我留下来当苦力吧！

难道说我这苦难的猎人之旅还要继续吗？……

■文/无无　编排/宇部

键位设定



○…………调查/HACKING
X…………装弹
□…………副武器切换
△…………主武器切换

关卡技巧

●因为游戏中都有线索提示（精确到厘米），故不做详细线索介绍了。主要做一些强调动作性的难点说明。

Stage 01

开始不难，熟悉一下操作。开了机车开关后跳到左边车上的蓝箱子上，在距3层的集装箱约56米左右起跳按R1抓住边翻上去。仓库里最后出现的一个敌人身上有AR27和侵入代码，注意拿。在天桥这段注意扫清飞机再跳过去否则很麻烦。来到第2码头后有3个狙击手，先冲到右边打倒戴绿头盔的家伙取得侵入代码，到一处高集装箱前HACKING一个狙击手，狙掉左边塔上的两个狙击手后控制他跳下去自杀。冲过去后从高集装箱上跳进研究所里面去，灭干净敌人后过关。

Stage 02

在贩卖机拿到停车卷后上楼，从楼中间架的铁板上过去，爬天井上去后有狙击手。先到拐角处甩个雷出去放倒几个后捡狙击枪灭掉对面的敌人后调查卡车和货物过关。

Stage 03

这关并不难，边扫敌人边往上走，然后操纵机器人探路，打开开关后就可以走到另一边。从车里取得情报后撤退，注意敌人的增援里有一个拿火箭炮的，最好优先消灭。

Stage 04

可以说是一个难点，如果对跳跃掌握得比较好的话就没什么问题。沿楼梯下去后抓上面的铁架子走到一个落脚点，在另一头同样抓铁架子走到对面。然后抓楼外面的管子走到转过来的地方，在没有管子可抓的地方注意向下看，有黄色边的平台，抓准距离后跳下去，灭掉敌人后跳到对面的楼坐电梯走人。再进一个楼后就有一个比较难的地方，要用三段跳上去，具体



路线见图。上去后到有红色断梯的平台边缘，对着平台一侧的墙壁跳跃借力跳到对面的一个平台上。再抓住平台上方右侧的管子直接跳到上面的平台上。后面就比较简单，只是有一个跳天井的地方也需要3连跳，不过比刚才跳平台简单多了。过去后出门走右边，到头后跳到对面的楼顶上，这里火力比较密集，找个掩体甩几颗雷之后冲过去过关。

Stage 05

在控制塔上的战斗，一开始敌人火力就比较猛，注意有一个拿火箭炮的注意收拾。冲进楼里后有几处需要走通风口，把左摇杆按下去蹲着走过去就行。在打BOSS之前最好多收集点重武器，好在BOSS直升机的耐久力也不强，趁它在你头上盘旋的时候用重武器猛轰一通就OK了。

Stage 06

这关的主要任务就是跳楼，在看着好像没有路的情况下在边缘处往下跳就可以找到活路。一开始敌人很猛，冲上去后从右边开始清理敌人，一直绕一圈后从楼右边跳楼下去。一路跳下去之后在一个楼里又得开始往上爬，好在没什么

系统详解

角色差异

基本来说素子的弹跳和速度要远胜巴特，巴特的关卡中可以取得素子得不到的重型武器。相对来说巴特的关卡以战斗为主，而素子的关卡则强调靠弹跳来发展剧情。另外素子的紧急回避是转身大跳跃，落地点很难掌握，在一些地形狭窄的地方容易掉下摔死。相对的巴特的侧闪就比较好用。

跳跃技巧

按R2跳跃后如果在空中有可以抓的东西（比如围栏，平台等）可以按R1抓住，之后可以用左摇杆进行左右横移或把摇杆推上爬上平台。另外在一些向上跳比较高的平台的时候就要用到三段跳，素子跳跃中碰到墙壁的话再按一下R2就可以借力反跳，还可以用左摇杆控制方向，最多可弹3次。

HACKING

游戏的重要要素，有时打倒敌人后他们身上会有白色箭头，调查之通常会得到部队识别情报。不过有些敌人除此之外还有侵入代码，得到之后对着头上有蓝色箭头的敌人按○即可入侵敌人。不过之前有一个对齿轮的小游戏，最多要在20秒内对3次才可入侵，注意把缺口的地方吻合上就OK。入侵之后就可以在一定时间内随意地操纵敌人了，但在当敌人死亡或HACKING过程中按○的话HACKING便会结束。

PS2	厂商：SCE	发售日：2004.3.4
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

攻殼機動隊
STAND ALONE COMPLEX

难度。过了之后是一场巷战，在楼区里交战，注意别被夹击，冲过去后过关。

Stage 07

巴特在训练场里的一关，基本没什么路线变化，一路冲下去就可以了。注意攒点重武器和敌方的自动武器拼。

Stage 08



可以用这个一直在你耳边胡叫的小机器人了，不过出奇的难用，速度实在太慢了。这关要全灭敌人才能过，而这小机器人的敏捷性比起敌方的机器人来实在是有点太那个了。R1为机关枪，R2为对锁定范围内的目标发射导弹攻击。尽量找掩体攻击，免得被围攻，多在跳跃中发导弹也是致胜关键。

Stage 09

基本是为了破坏敌人的直升机的一关，开始就按提示躲飞机的攻击即可。一路冲到控制室后操纵炮台打飞机，基本没有胜算，主要是命中率太低了。无奈素子只得冲上楼顶自己动手，先打倒角落里的敌人拿到M23GL，地上有子弹和补血药。拼吧！注意抓提前量和找它在空中盘旋的时候攻击。破坏到一定程度之后它会低空盘旋，跳上去便过关。



Stage 10

这关就是一个大坑，不停往下走就可过关。注意仔细寻找落脚点和先用雷把底下的狙击手干掉。中间有一段跳电风扇的地形比较难，不要慌，对着墙反弹2次即可，还有一段跳天井，刚跳上去后底下还有一个狙击手，注意甩雷。

Stage 11

地形不复杂，注意中央电脑是需要认证码的，认证码都在敌人身上，有5个，都取得即可。

Stage 12

开始时总BOSS是隐身的，需要取得密码打开电脑。密码都在四周农田里的敌人身上。电脑也分散在农田四处，注意寻找。总BOSS火力很猛，不过打它几下就会隐身，趁机专心寻找密码。最后电脑都解开后总BOSS不再隐身，一顿胖揍招呼着就OK了。

隐藏要素

通关之后——通关一遍后主角颜色将有4种可供选择，同时除去重型武器和狙，所有武器和副武器解除子弹限制。

扇子的位置

通关一次之后在游戏中的一些地方将会出现写着“日本一”的扇子，但不能取得，只能用枪打掉。每关有3个，把所有关卡中的扇子都打掉之后将会得到素子和巴特的最终武器，威力极大，只是要注意爆炸引起的自伤。

STAGE1	1.一开始的屋顶上 2.仓库左边(在最左边的海边上向右看) 3.坐电梯上去后,一出来的架子后面。
STAGE2	1.22层的墙上 2.23层铁架桥尽头的墙上 3.24层天井口的上面。
STAGE3	1.一开始往上看就能看见 2.第二仓库有的最顶上 3.最后一个仓库大门上面的铁架上。
STAGE4	1.下去后坝的墙壁下，有阶梯状墙壁的最下面 2.从第一个电梯下来后，从左边墙的尽头往下面看 3.关底楼顶上的水箱下面。
STAGE5	1.有榴弹兵的电梯开关处 2.通道里的乱石处 3.从排气口出来后的大斜面上面。
STAGE6	1.一开始后面的一个栅栏里面 2.有2架自动监视机枪的大厅最上方 3.最后的场景里站在美丽华挂裙对面的玻璃窗走廊上往对面看,在房子后面,不过挺远的，最好找把狙。
STAGE7	1.第一场景出口右边的树上 2.第三个口里左边的一个高台上(左边的第一批敌人那里) 3.最后一个场景装甲车附近的铁梁上。
STAGE8	1.战场中间的凹地上 2.入口 r上方的铁丝网上 3.出口对面的屋顶上。
STAGE9	1.在一段被炸毁的楼道附近向远处看，要注意飞机的火力 2.BOSS战的入口上方 3.boss战入口左侧。
STAGE10	1.一开始的墙上 2.第二立坑的入口处（有狙的地方）右侧的平台上(要抓爬过去) 3.站在关底处上面倒数第3个铁架子可以看见，在铁架子的缝里。
STAGE11	1.第二场景开关的下面(要从侧面看) 2.第三场景写着c04的柱子处蹲下往下面看 3.第一个组装战车的地方的左上角。
STAGE12	1.一个戴帽子的墓碑下 2+3.解除视觉伪装后,上面的灯架上。

武器情报

名称	威力	射程	范围	特征
SEBURO C26A	C	C	–	素子和巴特最初的武器，射程、命中和威力都不理想。
SMG27	C	B	–	射速很快，但命中率低，仅比C26A稍微强一点。
AS17	B	C	–	喷枪，射速和射程都不是很好，但接近战中威力绝大，还能造成敌人硬直。单挑时首选。
AR27	B	B	–	军用机枪，命中精度出乎意料的好，威力也不错，推荐的主力兵器。
SEBURO CSR29	A	A	–	狙击枪，一击必杀，但可得到的关卡实在是很有限。按下右摇杆是开镜，有两种焦距。
M23GL	B	C	B	重火力，考虑到实际飞行距离要把准星向上调一点才好命中，会在爆炸范围内对敌人造成伤害。
MMP-A2	A	A	B	基本是本作中破坏力最大的武器了，但要注意自伤。对范围内的目标可进行自动锁定。
副武器				
手雷	A	C	C	破坏力比较强，可惜距离太短，可做冲锋掩护。
闪雷	B	C	B	会对敌人造成硬直时间，有效利用的话可以使很多不利的局面逆转。
飞刀	B	B	–	素子专用，不会发出声音的暗杀用武器，但射速慢了点。

■文/无无　编排/宇部

死亡之枪 GRAVE GUN O.D

就在大部分的电视游戏玩家还沉浸在“鬼武者3”和“忍龙”这两款ACT大作无法自拔的时候，一款由RED制作的名不见经传的动作游戏续作悄然地来到玩家面前，也许接触过它的人并不是很多。但是所有认真玩过本作的玩家都会对其刮目相看，相比前作多少有些“应景”的粗糙“仿制品”来说，本作已经达到了一个相当高的水平，虽然还有着这样或是那样的不足，再加上略高的难度，使很多ACT爱好者与其失之交臂。如果您对自己的ACT水平还有些自信的话，如果您喜欢火爆刺激的游戏场面的话，请选择本作，它绝对不会让您失望！

先说说笔者对本作的一点看法，作为3D动作游戏最重要的两个要素——“视角”和“操作”，本作表现都还算可以。虽然在实际游戏会经常出现非常混乱的局面，导致视角频繁切换，使玩家有种分不清东南西北的感觉。但在普通状态下游戏的自动追尾视角还是相当到位的。游戏的操作感也是相当的出色，射击时的流畅爽快感，“棺材”攻击时的重量感都被很好的表现出来。只不过游戏时手柄震动的效果实在是有些“过分”。笔者经常是一个小时游戏下来手都被震痛了，因此不建议玩家持续长时间的进行游戏，眼睛和手都受不了。

关于本作的难度，很多被我推荐玩本作的朋友几乎都提出过一个相同的问题：“这游戏怎么这么难?!”其实笔者刚开始也有类似的想法，甚至感觉有些关卡完全是厂商有意在刁难玩家。但是随着游戏的重复次数的增多以及对系统操作等的熟悉，才越发发觉本作精彩的地方。这是一款相当注重技术的动作游戏。虽然混乱的场景以及同屏数量众多的敌人给人的感觉根本就是“乱打一气”。但实际上只有这个时候才是考验玩家水平的时候。如何在密不透风的火力网中找到威胁最大的敌人并给予痛击，如何在敌人强大的压迫下恢复保护罩和进行蓄力攻击都是需要玩家的手脑并用的。一味的硬闯和蛮干只会被敌人秒杀，甚至连游戏的第三大关都无法通过。本作根本就不需要什么流程攻略，每个人都可以在数次失败下总结出自己的打法，当您一次次的完成开始以为绝对无法通过的关卡时，那种成就感是无法用语言来表达的！

基本操作

左类比摇杆……控制角色移动
右类比摇杆……变换视角
方向键……选择必杀攻击
□键……射击（可以连射）/长按为蓄力攻击
△键……必杀攻击
×键……跳跃/配合类比摇杆为四方向的翻滚
○键……“棺材”攻击
L1键……锁定敌人
R1键……切换锁定目标
L2键……180度转身
R2键……“棺材”保护，可以提高防御力，但是无法移动，实用性不高。

POINT 1
关于□键射击

在游戏中□键是用到最多的一个按键，相比“棺材”攻击过长的硬直时间。手枪的攻速和射程都可以尽量减少己方的受伤害程度。但是低风险就意味着低回报。一般情况下同一水平高度的敌人不用刻意用L1键去锁定，因为系统有模糊锁定，只要是位置相近，主人公就会自动攻击敌人。这种情况主要是表现在场



↑“蓄力”攻击的蓄力状态。

景内敌人数量众多，没有足够的时间进行选择性的锁定敌人时。但是普通状态下的□键的连射攻击力很低。对付一些稍微强悍的敌人就显得有些力不从心了。

在对付头目级的敌人以及BOSS的时候，蓄力攻击都是一个非常重要的攻击手段，它是解决一些棘手关卡的最有效的也是惟一的办法。蓄力攻击的使用方法很简单，只要长按住□键，一段时间以后就可以进入蓄力状态。根据按键时间的长短，蓄力后可以连发的子弹数目也不同。如果是短时间的按键只会有1发蓄力攻击，而如果蓄力到最满，则可以连续射出4发子弹。但是4次连续的蓄力攻击硬直时间非常长，不适合平时的“喽罗”战，对付一些有高速攻击的BOSS也不是很管用，非常容易被打断。所以应该尽量减少蓄力攻击的子弹数量，能够控制在1到2发最好。另外蓄力攻击是可以自动锁定敌人的，如果是连续蓄力攻击则是在打死一个敌人后自动切换到下一个敌人目标，非常的方便。无论是平时的战斗还是BOSS战，蓄力攻击都起着至关重要的作用，熟练掌握必会给闯关带来非常大的作用。

POINT 2
关于○键“棺材”攻击

前文已经说过了，“棺材”攻击的硬直时间非常长，很容易遭到敌人的反击。但是其超高的攻击力和广泛的攻击范围却使其成为近身战时有效的攻击手段。在不配合类比摇杆任何方向的情况下按○键，主角只会用出攻击范围为360%的普通攻击。攻击力较低，也是实战中比较少用的一种技巧。配合类比摇杆的“下”方向则可以做出防御的动作，将“棺材”挡在自己的身前，挡住所有正面的攻击。而配合类比摇杆“上”方向则可以做出攻击力巨大的“棺材”攻击。对付一般的敌人只需一击就可以将其“送西天”了。如果连点○键的则会做出3段攻击。前2段只需要按2下○键即可，而最后一击则需要连点○键才能完成，虽然攻击力非常高，不过速度很慢，容易被打断。一般情况下不要将攻击出到2段以上，一击就足够了，尤其是在被众多敌人包围的情况下，只要可以突围就可以。我们的主力武器仍然还是要以手枪为主。

“上”配合○键的“棺材”攻击还有一个作用就是

机种：PS2
厂商：RED
类型：ACT
日期：2004.3.4



可以对敌方的导弹做出“弹返”效果，这是游戏中经常要利用到的一个技巧。到游戏后期敌人的导弹会从四面八方向主角射过来，这时玩家的反应速度就很重要了。准确有效地做出“弹返”可以大面积的消灭敌人。而且还可以保护己方不受到伤害。无论是在蓄力攻击还是在其它什么状态下，几乎都可以随时使用“弹返”，所以只要反应够快就可以返掉几乎所有的导弹。

POINT 3
关于△键“必杀”攻击

游戏中一共可以使用3种必杀攻击，并且每项都有3个等级。除了第一种是开始时就拥有的以外。另外两种都需要在完成一定的评价后才能拿到。

■DEATH BLOW

直线攻击，可以对正面方向的敌人造成巨大的伤害，缺点是攻击面比较小，在被围攻的时候效果不是很好。但是在单对单的BOSS战和解决某些棘手的敌人时有着非常好的效果。

■BULLET DANCE

攻击范围非常广，周围所有的敌人都可以受到伤害。缺点是攻击力太小。只有在同时出现数量众多敌人的场景内使用才会起到比较好的效果，BOSS战时基本无用。

■DAY OF THE GRAVE

最后习得的一个必杀，可以在一定时间内使敌我双方的速度降低。己方的攻击力提高。但是防御力不变，并且仍然还会被吹飞。个人感觉没有什么太大的作用，略显鸡肋。



↑必杀攒起来不容易，但是关键时刻一定要舍得放。

POINT 4
关于系统及其它

之所以要把剩下的东西都放在这么一个大标题下来写，主要还是因为本作的战斗思想和系统是紧密相连的。这也是为什么有些人无论如何也无法通过本作中的某些关卡。只有读懂厂商的设计系统和制作关卡的思想，才能够更好的完成游戏。

■关于血槽的设计

明眼的玩家一开始就应该可以发现，本作竟然有两个血槽。其实准确地说应该是，上面的是HP槽，而下面的是保护罩能量。当HP槽枯竭时游戏就会GAME OVER。而保护罩的作用就是可以避免在受到伤害时直接减少HP。

保护罩的能量值相对HP虽然显得有些少，但是因为它具有自动恢复的功能，所以也可以看成是永远都使不完的HP。自动恢复的方法很简单，只要在一定时间内不受到敌人攻击即可。但在实际游戏中如何找到一个安全的位置、适合的时间来恢复却是很重要的。否则想要承受住敌人潮水般一拨又一拨的攻击几乎是不可能的。另外使用必杀攻击后会自动恢复50%的能量罩能量。这是一个非常重要的设定，详见后文。

■游戏中的几个数值的作用

Beats值是指主角连续攻击的次数，只要可以在规定间隔时间内连续攻击就可以持续上涨数值。中间如果被敌人吹飞，则强制从零记起。因为这个数值和必杀的能量槽增长速度有关，所以游戏时要尽量地对敌人进行连击。适当的时候利用必杀作为连接也可以，连击数也会被计算在Beats值中。而JACKPOT值和ART值分别表示的是必杀攻击的连击数和战斗的艺



术值（这个所谓的艺术值计算方法不明），都是和关卡结束后的奖励有关，想要尽早的获得必杀就要努力咯。

■战斗中的主导思想

终于说到重点上了，这也是本篇攻略的重中之重。作为一款动作游戏，不死当然是大前提。如何在最小的损失下对敌人造成最大的伤害才是关键。对于远处的敌人使用枪攻击，近身的敌人用“棺材”攻击这是基本常识。多利用油桶之类的爆炸物可以一下对多个敌人造成大伤害。游戏场景中可以破坏的东西有很多，多攻击它们可以提高Beats值增加必杀槽。到游戏后期将经常遇到能量槽减少很快的情况，因为敌人的攻击力都太高了。如果实在是找不到可以自动恢复的场景就要使用必杀攻击来增加50%的能量槽。这点在BOSS战中尤其的重要，必杀不仅可以给予敌人巨大的伤害，同时又对己方做出了保护。当然必杀在多Beats值后或多敌人围攻时使用最好，这样可以大大提高再次蓄满必杀槽的时间。反复此操作可以最大限度提高进攻和防守时的效率。



后记

本作虽然不是什么ACT大作，但是比起某些厂商只知道将资金花在广告费上，而游戏本身空洞无味的平庸作品却强了许多。本作的优秀程度实在是出乎笔者的意料。爽快的战斗，超高的难度以及引人入胜的剧情都是本作的卖点。对于那些习惯于在“大作”的熏陶下成长起来的玩家来说，偶尔地体验一下不同的游戏感觉也是很不错的。

■文/GUGU ■编排/宇部



空中三角力量

～蓝翼骑士～

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.1.29
	类型：SLG	价格：6800日元 其他：——

■文/明人　编排/宇部

Check 战前准备

1、在游戏中开始战斗的方法很简单，首先进入[指令室](Briefing Room)选择任务、出击机师、出击机体，之后前往作战区域（红色MISSION POINT字样区域）就可以了。

2、在游戏的进行中会穿插很多“待机”（Stank By）任务，每次穿插3－4个，这些任务只是对入侵基地领空的敌机进行反击，在攻略中将不记入。

3、由于选择任务的顺序不同，有些任务不会出现，只有进行二周目才可以集齐“FREE MISSION”中的全部任务。

任务1 ——

●任务等级：☆
●出击选择：Ken
●AREA：NB-53/LUGERDE CITY
★任务简介：游戏的第一个任务，只能使用Ken的[F-5E]，完全用来熟悉操作系统的关卡。本关一共5个红色目标，消灭掉其中4个后清扫一下作战空域内的杂鱼，多挣些钱。



任务2 OPERATION CODE H4

●任务等级：☆
●出击选择：Ken
●AREA：OB-15/CARTILA DESERT
★任务简介：对敌油田进行地面攻击，按照地图指定的路线前进，全力清扫地面目标，尽量在指定的任务时间内消灭更多的敌人，如果时间不够的话空中目标就舍弃了。

任务3 The"GALE"

●任务等级：☆☆
●出击选择：Ken
●AREA：NA-44/TERRANDS ISLAND



★任务简介：完全的对空战斗。任务进行一段时间后，敌军的王牌机师Albert出现，就是拼了老命也要将这厮揍下来，值钱的很。

任务4 Force Scout

●任务等级：☆☆
●出击选择：Ken/Ruth
●AREA：OA-15/HABEN RAVINE
★任务简介：本次任务的作战空域是在峡谷之中，在飞行的时候一定要将高度控制在3000英尺以下，否则会机毁人亡。对自己的驾驶技术没什么信心的老爷在遇到峡谷中巨大的移动兵器时只要炸掉舰桥就OK了，由于最后的两个移动兵器之间距离太近，为了安全起见，建议从地面的壕沟中直接飞过。到达大门前后炸毁两侧的红色目标，飞入打开的大门就可以完成任务了。

任务5 "Operation Guardian"Rail Road

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Jamie/Rick/Alex
●AREA：NB-42/ARIANA GLEN
★任务简介：非常简单的关卡，只要在确保火车生存的前提下消灭全部红色目标就可以了。

任务6 "Counter attack"Fleet Attack

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：OB-24/ERYTHRAE HARBOR
★任务简介：



对海战斗，任务目的是在6分钟内尽量给予敌军舰队最大的伤害。在任务开始时看下地图就会发现，目标集中的几个区域其实可以串成了一个非常漂亮的飞行路线，只要沿着这条路线进攻就可以取得相当大的战果，当然是在路线上的目标没有被遗漏的情况下。

任务7 Roller games

●任务等级：☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：NA-52/LUGERDE DESERT
★任务简介：对地战斗，还是比较简单的关卡，惟一需要注意的就是在攻击目标的时候要从两侧攻击，从正面或后面很容易被车轮挡住。



任务8 "The Robbers" Over the cloud

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：OB-33/EXCECIUS
★任务简介：对空战斗。本次任务的主要目的是救出穿梭机并确保其生存。救出穿梭机后不要离开，继续护卫直至将全部红色目标消灭为止。另：本次任务初期一次出现一大票的导弹的确很唬人，看起来好凶狠的样子，其实从那种角度射过来的导弹，只要做大半径的水平回旋就可以轻易闪避。



任务9 "Operation Racoon Flunt" Twister

●任务等级：☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：OB-45/DRYCHARL DESERT
★任务简介：……佩服KONAMI想象力的战斗。本次任务比较麻烦一些，因为从水平方向无法攻击敌军的“旋风生成器”（暂定），只有从云层上(10000英尺以上)找到产生旋涡的地方，然后从旋涡的中心垂直飞入并干掉敌军的“旋风生成器”（暂定）。按照地图路线消灭3个之后摧毁敌军的卫星基地就可以完成任务了。

任务10 Iceberg

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：OC-14/BITIESCHULL OCEAN
★任务简介：对海战斗，可以说是到目前为止最麻烦的一个任务。本次任务的目标是消灭敌军的某种水上的伪装成冰山的类似空母的什么东东……遭千刀KONAMI！什么东西这是！？这种目标一共有5个，每一个上面有3个红色目标：顶部的对空导弹发射台，这个要优先消灭的；甲板的动力部，但是有时候这个东西会沉到水下；甲板上的舰桥。另：在任务开始后，全部的目标会向战斗区域外撤退，一定要抓紧时间，一个都不能放走。

任务 11 Doll Master

●任务等级：☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：OB-43/BALLGA AIR BASE
★**任务简介**：对空战斗。初期的任务比较简单，在任务经过1分45秒后，敌军的王牌机师Albert、Ellen出现，并且会对Ken一阵穷追猛打，一定要利用他们追着Ken的时候将他们击坠，不然凭现在的机体性能与他们缠斗是十分困难的。

任务 12 Priority

●任务等级：☆☆
●出击选择：Ruth
●AREA：OC-11/UTORINA SEA
★**任务简介**：对空战斗。目的是为医疗船进行护卫……不过明人从来没有护卫成功过（失败也可以过关），毕竟本次任务里面敌军的Ellen、Giuseppe、Lion这3个王牌机师都会出现，单是和他们周旋就够要命的了，怀疑是剧情安排。



任务 13 "Operation jackpot"Night Blitz

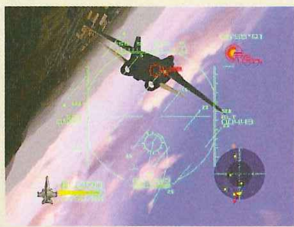
●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：OB-52/ARMAGEST CITY
★**任务简介**：对地战斗。主要目的是摧毁敌军的警戒雷达，但在此之前先将敌军的王牌机师Pierre收拾掉吧，免得他捣乱。警戒雷达每4个一组，总共4组，每消灭一个警戒雷达，此组的核心部分就会出现一段时间，偷懒的话直接做掉这个就可以了。另：小心不要闯进雷达的锁定范围（蓝色光柱），会遭雷劈（激光）的。

任务 14 "Stampede Campaign" Armed Fighting Walker

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：PC-11/KOTOR FOREST
★**任务简介**：本次任务的主要目的是消灭敌军的地面追兵以及轰炸机，为步行炮台进行护卫。任务进行一段时间后敌军的王牌机师Giuseppe出现，可以说是本关最有看头的敌人了…不过还是差了那么一点点。

任务 15 "Stampede Campaign" Hyper Speed Rick

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：RICK
●AREA：PC-21/KOTOR FORT
★**任务简介**：侦察任务。一共5个需要侦察的目标（红色目标），将目标锁定后放慢速度，待Harry取得情报后前往下一个目标，如此反复。全部侦察完毕后脱离战斗区域就可以完成任务。另：在整个任务中绝对不可以攻击！



任务 16 Metro

●任务等级：☆☆☆☆
●出击选择：Jamie/Alex
●AREA：OB-32/CORNIA CITY
★**任务简介**：由于本次任务是在敌军的基地内部展开，尽量选择机动性高的机体吧，只要飞得稳一些，这个任务整体来说还是很简单的，毕竟只要消灭全部的目标就可以了。

任务 17 "Stampede Campaign"Tiger's Cave

●任务等级：☆☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：PC-21/KOTOR RORT
★**任务简介**：首要目标是消灭敌军的王牌机师Sergei。飞入敌军的地下基地并将红色目标全部消灭后，另一个基地的大门就会打开（地图上蓝色标记），如此逐一将敌军的地下基地全部清扫后就完成任务了。

任务 18 "Navarone Campaign"Wind Valley

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：PB-33/MARINOR GLEN
★**任务简介**：



本次的任务是在山谷中执行，需要注意的是气孔吹出的强风很容易使机体失去控制，考验驾驶技巧的关卡。在峡谷的尽头消灭全部红色目标后完成任务。

任务 19 "Navarone Campaipn"Turning Point

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Jamie/Alex/Rick
●AREA：PB-42/IFTOSS DESERT
★**任务简介**：对地战斗。本次任务的主要目的是破坏敌军的3门巨炮，而破坏的方法只有一个，就是沿炮口飞入从内部进行破坏。其实整体也没什么太大的难度，只要在炮管中注意躲避发射的炮弹就好了。

任务 20 operation code T8

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：PC-14/THETHYS SEA
★**任务简介**：对海战斗。本次任务的目的是全灭敌军的舰队并破坏敌军的海上工事，本关中最大的重点就是躲避导弹，因为本关中基本上会动的东西都会放导弹……

任务 21 "Operation skyscraper"Up Stream

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：OB-52/ARMAGEST CITY
★**任务简介**：本次的任务开始后，敌军的王牌机师Donald和Ellen会从战斗空域的东北方进入，要优先消灭。一段时间后电梯出现，沿通道的缝隙钻入电梯下面，将电梯底部的3个红色目标击破后完成任务。

任务 22 Meteor Structure

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Jamie/Rick/Alex
●AREA：OB52/ARMAGEST CITY
★**任务简介**：对空战斗。本次任务的目的是消灭全部下落的残骸（红色目标），比较简单的任务，惟一需要注意的是有些残骸受到攻击后会裂成几块，要逐一击毁。

任务 23 Departure

●任务等级：☆☆☆
●出击选择：Rick/Alex
●AREA：NA-33/URANOMETORIA BASE
★**任务简介**：对地战斗。本次任务的主要目的是护卫穿梭机并确保其安全起飞，也就是说要收拾掉所有干扰穿梭机加速的敌人。穿梭机起飞后尽快与其会合并从其后部进入，速度控制在270左右，不要太快。

任务 24 "Operation Crimson Emperor"Skirmish

●任务等级：☆☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：EN-40-20-30/EARTH ORBIT
★**任务简介**：……只要护卫己方舰队直到任务结束就可以了……进宇宙了……战斗机进宇宙了……进宇宙了……战斗机进宇宙了……进宇宙了……战斗机进宇宙了……进宇宙了……战斗机进宇宙了……

任务 25 "P・C・E" The Defender

●任务等级：☆☆☆☆
●出击选择：Rick/Alex
●AREA：EN-10-20-60/EARTH ORBIT
★**任务简介**： 与前一个任务相同，只要护卫己方舰队就可以了。

任务 26 "P・C・E"The Decisive Battle

●任务等级：☆☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：EN-10-20-60/EARTH ORBIT
★**任务简介**：本次任务的主要目的是给予敌军舰队重创，也就是说在作战时间内尽量多的击坠敌军战舰。

任务 27 "P・C・E" Rush Into the Red Star

●任务等级：☆☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：MN-50-30-40/MARS ORBIT
★**任务简介**：对空战斗。本次任务的主要目的是为登陆舰护卫，在任务开始一段时间后敌军的王牌机师Francine出现，一定要将她击坠。

任务 28 "P・C・E" Battle og Under Ground

●任务等级：☆☆☆☆☆
●出击选择：Holst/Brian
●AREA：MI-40-30-70/MARS
★**任务简介**：比较简单的一个任务，主要目的就是消灭不断出现的钻探机，确保洞窟中心部分（地图上蓝色标记）的安全。由于是在洞窟内的任务，注意控制机体的速度，不要过快。

任务 29 "P・C・E" Mother Ship

●任务等级：☆☆☆☆☆
●出击选择：Ken/Ruth/John
●AREA：MN-30-10-80/MARS ORBIT
★**任务简介**：本次任务分为两个部分，前半部分将外部的红色目标全部消灭就可以了。任务的后半部分是在敌军的母船内部进行，在通道中前进的时候要小心开开合合的闸门。到达尽头后与Pierre展开最后的战斗。

任务 30 "P・C・E" The Asteroid

●任务等级：☆☆☆☆☆
●出击选择：Rick/Alex
●AREA：MN-20-30-80/MARS
★**任务简介**：任务开始后穿过陨石带就可以看到敌军的兵工厂，将外围的红色目标全部消灭后炸开兵工厂闸门，冲进去破坏中枢部分就可以完成任务了。









影之心 II

SHADOW HEARTS II

PS2	厂商：ARUZE		发售日：2004.2.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：DVD×2

■文/魔舞之妖刀
□编排/宇部

（接上期）

Stage 5 勒阿弗尔

在大棚车旁，我又见到了那个娘娘腔的杰拉尔。不过在这里买点东西整修一下也是不错的。

问了问在船边的船长出海的事情。

"因为德军潜艇,所有的船都不怎么开了,风险太大,价格自然高了。"原来是这样，钱的原因。

"要是有什么事情。你可以去参加自卫团，说不定能解决。"在一边的大副也搭腔。

"看来只好如此了。"

没有办法，我们只好去了仓库边上的镇长家。路上我们碰见了福祉会的十六号会员，因为手里有福引券，所以可以有一次转轮盘的机会，不错，还赢得了一些物品。（否则我一定认定他们是邪教！）

在镇长家里，我们见到了科尔团长和雷纳德镇长。

"听说你们要加入自卫团啊。"

"是啊,因为没有钱坐去往英国的船，听说可以赚点钱，所以我们来了。"我回答道。

"原来如此,正好,我们镇上因为战乱治安不太好,最近出了一个怪盗。不太好对付，如果你可以帮助我们......"镇长打算考察一下我们的能力。

"好的，没问题，什么时候呢？"我问了一句。

"就今天晚上吧。"

在镇长家待到晚上,我们一起出门。"我们几个去仓库那边,你们去镇南。"

"好的。"于是我们就来到了南边。这里只有一个醉汉和一家没有开放的酒馆。

"还是回去吧，看看他们那边怎么样。"于是我们就往回走，正走到桥头,突然听见仓库那边传来了叫喊声,我们冲过去一看，自卫团的人已经都被打晕了。正在疑惑之际，身后仓库的房顶上突然出现了一个扛着木箱子的人。



听过那些保卫世界，我是爱与正义的使者等等那些理论吗？我感觉他说的词儿跟那些傻瓜很像。话不投机当场动手，虽然有点难度，但是他还是被打败了。正在我们要上前去抓他的时候，它居然……居然变成蝙蝠……飞走了，临走还留下话"后会有期。""所有的人都十分吃惊…"他…居然会变身耶。"卡莱最为不解。

但是既然被他逃跑了，我们也只好先回去交差了。

"对不起，虽然打败他了，但是还是让他逃走了。"我有点提不起精神。

"没关系，好在我们的人没事儿，他应该最近都不敢来了。"镇长还在安慰我们"看来你们可以加入自卫团了。"

"不过我们已经知道了怪盗的真面目，跟我们一起来吧。"说着，镇长和团长带我们到了镇子的南边。看见了一个高大的男子。

"那不就是....."卡莱很吃惊的说道。

是啊，虽然没有戴面具，但是那身衣服我们也认得。

"好了,他就在那里,赶紧把他干掉，这是一半的钱，事后再付另一半。"团长这个家伙还真的是很狡猾。

"真的要过去吗？"卡莱有点不放心。

"没什么，先过去打个招呼总可以吧。"我没把这件事放在心上。

"喂，你怎么在这儿啊，我们来了。"我很不客气地跟他打着招呼。

"哦？是你们，怎么还要斩尽杀绝吗？"大个子也没客气。

"总之先进去吧，我们谈谈。"



"你们是来抓哥哥的吗？他不是坏人，不许你们这样。"没想到刚进屋还没等我们开口，里边的两个小家伙就先给我们来了个下马威。

"你叫什么名字？为什么要跟镇长他们作对。那个怪盗是不是你？"我问了他一串问题，还没等回答，身后出现了一个苍老的声音。

"他是替我看店的。"原来是这个店的老板娘。

接着她就讲述了事情的由来：修建这座店的工匠前一阵子死了，临死前，他说出'这个店的地下室里有宝藏。'这个听起来像是胡言乱语的话。结果引得大家纷纷猜测。于是镇长等一帮人就想拿到产权证，好名正言顺的把小店占为己有，这样宝藏就归他们了。"

听了这些话，我们大家都十分气愤，于是就找到了镇长，跟他辩理，谁知道这家伙居然叫出一帮打手，想跟我们示威。真是不知道怎么想的，当他看见躺倒在地的打手时，态度立刻就软了下来。没什么好跟这种人过不去的,我们又回到了小店。谁知道刚进门，老板娘就气喘吁吁的跑了过来。

"不好啦，两个孩子被抓走了，他们让拿产权证来换。"

岂有此理，碰见了这样的事儿，只有义不容辞了，还好有大块头——乔奇姆加入了我们的队伍，这下子力量就壮大多了。

Stage 6 酒窖

走出镇子，到了酒窖，我们一路往里杀去。在最里边的一间屋子里，我们看见俩个孩子被绑在柱子上，而镇长和团长都被人打晕在地，那个女人——维罗尼卡，居然出现在了这里。

"呵呵，没想到吧。"

"快把孩子放了，你想怎么样？"乔奇姆显然更加关心孩子们。

"没什么，只要你们投降，做我的奴隶。"

乔奇姆当然听不进去这些话，结果二人动手。身强力壮的乔奇姆很容易就把那个变态女人打败了，本以为事情就此了结，但是没有想到，她突然变出了一只奇大的六爪大蜈蚣……汗……

果然不好对付，不过在我们手里，也只让它多走了几个照面而已。

把所有的人救回镇子，镇长和团长一再向我们道歉，并保证以后决不再犯这样的错误。而且答应我们准备船只把我们送到英国。看来我们的旅程又要开始了。

走之前，我们最后看望了老板娘，她说镇长来过了，小店的产权证不要了。因为大家要走，所以老板娘很是舍不得。本以为我们几个就要分开了，没想到乔奇姆突然说要跟我们一起去冒险。

"镇长已经不再是这里的危害了，我在这里还不如出去走走，继续修行。"

"既然你已经决定了，多你一个伙伴也是一件很好的事情。"

临走前，老板娘又拿出了一件让人意想不到的宝贝--索罗门之匙。这样以后就可以将积攒的纹章按照地区划分，分别安装在一张专门地图上。攒齐后会有更加强大的纹章魔法可以使用。

Stage 7 南安普顿

天下着大雨，很明显又是远处暴风雨带来的杰作。进了旅店，看见里边有三个人正在打架，以我的性格，是一定要上去制止的，但是没想到有一个人比我还快，已经走了过去，而且很快就平息了这场小争端。当此人转回身的时候，我不禁大吃一惊，原来是我的老朋友，日本海军的加藤特佐。

“好久不见了啊。”我主动说到。

“是啊，有一年，不，一年多了吧。”加藤也好像很高兴。

于是我们就聊了起来。乔奇姆问加藤是否知道去往威尔士的方法，加藤好像知道，但是并不太愿意告诉我们，还是边上一位刚才被加藤救了的那个矿工说了出来。

“只要去西方的废弃的矿坑里，就会找到去威尔士的路了。”

虽然看得出这个人说的是真话，但是从加藤的表情来看，也是不太愿意让我们知道。

“那个矿坑以前发现了很多的银子，所以有很多人去挖矿，但是后来出了事故，死了很多人。就没人再去那个地方了，现在那里只有幽灵和怪物。”说完这个人就走了。

看到卡莱和赛佩特老人喝得那么痛快，而乔奇姆和布兰卡都已经睡了，于是我找到了加藤，希望好好问问这里面的奥秘......话题里谈到了川岛中佐，秘密社团等。

我问：“你知道SG这个秘密社团吗？”

“啊！啊，不知道。”加藤又想掩饰什么，既然如此我就不再勉强他了，还是回去睡觉吧。

梦里我又见到了珍妮。

第二天，大家都起床了，出了旅店我们在城后边的擂台旁见到了乔奇姆的师傅。

为了检验一下乔奇姆修行的成果，师徒二人进行了一场比武，结果到底还是师傅技高一筹，看来这个大块头还是需要再继续锻炼。

于是大家一边说乔奇姆，一边向那个废矿进发了。

Stage 8 隆达废矿





这个矿坑里还真的是有很多地方都黑的伸手不见五指，我只好坐升降梯到最下层，找到了油灯，才把那些黑咕隆咚的地方照亮。而且我还找到了那两兄弟之一的杰拉尔，我真怀疑他们到底是怎么进来的，不过也好，买点东西补充一下。（吃顿大餐啦。）

一直走到地下三层，一个空场里，我们在这里见到了大爆炸后的废墟。

“这是什么？”卡莱的脚一不小心踏进了一种绿色的液体中“感觉真是恶心。”

还没等我回答，突然从空中落下一只巨大的怪物。比以前见到的都大。

“莫非这就是引起大爆炸，使矿坑报废的原因吗？唉....还是不要想了，先干掉它再说吧。”

别看它块大，并不太禁揍，三下五除二。搞定了。

打败它后，我们大家就从它身后的出口出去…眼前就是，威尔士…终于……

Stage 9 威尔士

前面就是内梅特修道院，好熟悉。‘这里是开始，也是结束的地方’，不知道为什么，我想起了这句话。

前边是一处巨大的造型奇特的建筑，但感觉更像一部机器。进入屋子，我们一行人被里边的奇异景象所震撼，实在不能想象会有这样的内部构造。

“不愧是伟大的魔术师的家，这些摆设太令人羡慕了。”赛佩特由衷地发出感叹。

虽然很奇异，但是没有看到罗格的身影，是不是去散步了呢？还是有什么别的安排？带着疑惑，我们离开了他的家。刚走出门，就见雷尼和两个强化杂兵走了过来，看到他也在这里，我立刻就明白了是怎么回事儿。

“是你啊，你把罗格带到哪里去了？”我决定采取激将法。

“是啊，是我又怎么样。”

“你把罗格怎么样了？快告诉我。”

“我知道，就是不告诉你。”

“哦，其实你根本就不知道。”

“就是知道。”

“不知道吧，别骗我了。”

“我知道，他就在那里。”

“我看你能编出什么来。”

“不是编的，就在意大利，意大利的佛罗伦萨。啊……”

当他意识到犯了错误的时候，已经阻止不了我们的脚步了，但是他仍旧试图打败我们，结果我让他知道了惹怒我的下场。

“好精彩！！！”随着一阵鼓掌声。一个金发男子走了过来。

“你是什么人，干什么的？”我立刻提高了警觉。

“不要害怕，我不是敌人，你们是不是在找罗格？过来看看这个。”说着他递过来了一个摄影机。

我接过来一看，只见雷尼扛着已经晕厥的罗格从大门走了出去。

“怎么样，我都拍下来了。”男子很是有些高兴。“我来自我介绍一下，我叫托马斯，是个游历世界的冒险家。同样也是在寻找SG社团的人。”

“什么！你也....”我一下子就来了精神。

“是啊，你们对这个社团了解得多吗？”

“不，不是很了解。”我如实答道。

“好吧，那么我就来给你们介绍一下。

这是个传世很广的传言了，至于是不是这样我也不太清楚，但是我做了大量的调查，起码也是八九不离十吧。这个社团发起于战争前，引起人们的注意是因为欧洲各国相继发生了离奇的杀人案，杀人的方式就像是中世纪的行刑一样。人们的态度由不解逐渐地变成了恐惧，被害者全都是各国的高官，为了了解这个社团的详情，各国的谍报机关倾巢而出，但是最多也只是了解到SG的标志由利剑和猫头鹰组成的一种图案的纹章而已。正在人们不知所措之际，SG的活动突然停止了，所以更多的情况就不明了。

“要想知道更多的情况，我建议你们去问问一个叫卡拉的占卜师。”

为了要弄清楚一直困扰我们的这些问题，大家决定听从托马斯的建议去佛罗伦萨，找找这个卡拉。

Stage 10 佛罗伦萨

一个漂亮的占卜师，在舞弄一副扑克牌，在一阵眼花缭乱而又性感的动作之下，很快就算出了那个算命的人婚运，但显然不是什么好消息，因为那个家伙的脸立刻就变成了一个J，正在我们张大了嘴，看着这一切发生的时候，占卜师准备关门了，而我们显然不能白来一趟，于是我们恳求她为我们算上一卦，看看我们要找的罗格在什么地方。正在这时，有一个年纪很老的女人走了出来，看起来也许是她的奶奶，也就是我们要找的大占卜师卡拉吧。

“对不起各位，我们收摊了。”

“其实我们是来请教SG社团的。”赛佩特首先说话了。

“SG...啊。对不起，我们无能为力。”卡拉很想把我们打发走。

“真的就不行吗？”

“破例倒是也可以，不过，你们有钱吗？”

大家你看看我，我看看你。“确实是没有钱，您能不能帮帮我们的忙？”赛佩特打算打动这个老太太

想了半天，老太太终于说了“那好吧，没有钱就用你们的身体来支付吧。”

大家更加疑惑了。“这个怎么支付呢？”卡莱还是不太明白

“那我就简单的说吧，要么你们帮我去摘一朵很稀有的花朵，要么你（指卡莱）明天穿上很透的衣服在客人面前跳舞。简单吧。”

而卡莱怎么会答应这个要求呢，于是乎卡拉的孙女（露西娅）就成为向导带我们去采花了。

（真是可惜，其实很想看卡莱跳舞呢……）

在出城的路上，突然被一个叫做健康的鲁尼的人叫住了，他自称是世界步行协会的会长，并赠送了我们一个记步器，临走他还透露了一个小秘密：那个“世界”步行协会其实只有他一个人……大家晕倒中。

而此时在一个小酒馆里，雷尼和尼古拉斯还在为走嘴的事情而遗憾。

"哎，真的是没想到，是你走嘴了。"尼古拉斯颇有讽刺的意味。

"确实是我的责任，但是已经这样了，我……"

"好吧，想必他们现在也去意大利了，我们只要……这样就行了。"

"……下次就不会了。"雷尼满脸的沮丧和愧疚。

"看来这次只有拿那个老头来作诱饵了，准备飞艇，我们走。"尼古拉斯好像有了主意。

亚得里亚海上的一座无人小岛。生长着只有在新月夜开花的红木莲。

"好一座豪华的别墅啊，甚至有点奢侈了。"卡莱由衷地发表了一下感叹。

"我小时候就在这里住，但是花在哪里长着我有点记不清了。"露西娅有点拿不定主意。"哦，对了，是在中庭里。"说罢，我们就进了面前的大门。

眼前出现了三扇大门，"到底走哪一座呢？"露西娅有点为难。

"那有什么，我们一扇扇打开。不就行了？"我在一旁已经有点急不可耐了。

但是显然大门是有机关的，根据提示要把十二星座的板镶嵌在对应的位置上，才会打开大门。

星座石板门的开启方法

左	ふたご、いて、しし
右	おとめ、みずがめ、てんびん
中央左	おうし、やぎ、おひつじ
中央右	さそり、かに、うお

于是大家一起找到了十二星座的板，并且解出了答案，大门终于开了。

本以为这样就没有事儿了，但是发现里边居然还有另一道机关。

"奶奶说过，只有AB血型的人才能进入。你们谁是AB的？我是B。"

"我是A型。"卡莱在军队待过，当然会知道自己的的血型。

剩下的人都不知道，就只有按照提示做实验，最终找到了，原来是赛佩特老先生。





大门打开了，终于见到了那朵稀有的花，正在大家高兴之时，不知道为什么露西娅竟然将自己养的宠物兽化猫给放了出来，并且要它攻击我们。只是没有想到，也许是太久没有见到主人，已经忘了，又或是兽化太过于强烈，这只怪物竟然先将露西娅给打倒了。哎.....真的是很荒唐啊。可气归可气，但是我们要将兽化猫打倒，救出露西娅。

被救以后的露西娅满面羞愧。"实在是对不起，我听你们说要找SG社团，我以为你们是一伙儿的，要来追杀我们，所以......"

带着疑惑，我们回到了卡拉占卜师家里"什么都不用说，我全都看见了。"老奶奶首先说话了。

"太没有信用了，婆婆。"我实在是忍不住了。

"我给你们讲讲，为什么会变成这样。"老婆婆回忆起了那段往事。

年轻时的我就像一朵花一样的去追求自己的梦想，但是，女人的天真却被那个男人利用而毁灭了，人生的伤痕就算是好了也会留下些什么的。就是那个时候，我被SG社团给利用，找别人来加入。但是自从见到了他们的罪行，这些人就开始了对我们的追杀。被迫和她一起到处流浪。

"既然你见到了星空的改变，也就是你该去旅行的时刻了。"老婆婆对露西娅说到。

于是这位美貌的姑娘就成为了我们的一员。

Stage 11 SG伊太利亚(ITALIA)支部

进了屋子，在调查完三本书之后得知，要将时钟调到九点钟。

真没想到，这座钟居然是一部升降机。

在二楼，在一幅画的后面有一间装满了机器设备的房间。我打开里边的开关，露出了一道暗门，原来是一个图书馆，在其中发现了一组密码，马上拿回去试验，原来还有另一道暗门，一直走下去，在地下室里找到了机器房里那个设备的零件。回去安装好。居然还能启动。

坐升降机上到三楼，本以为我们要找的罗格会在里边，没想到空空如也，一个人都没有，看来只好败兴而归，另作打算了。我们刚要走，突然不知道从哪里来了一个怪物，看来是守卫这座楼的吧。

虽然比前边的那些怪物都要强大，但是我们也不是吃素的。大家齐心，将这大怪物打败了。

"真奇怪，一个人都没有。"乔奇姆郁闷地说道。

"是啊，都到哪里去了？我们还是走吧。"我也准备撤了。

突然，山崩地裂的声音，外墙居然被炸了一个大洞。往外边看，一艘巨大的飞艇闪现在眼前，更加没有想到的是。尼古拉斯和雷尼站在舰桥上。

"大家还都是老样子啊。"可恶的尼古拉斯。

"尼古拉斯？！"卡莱尤其感到吃惊。

"你的身体已经不能再融合了，感觉怎么样？"这家伙明显是讽刺我。

"谁说的，你看我不是一样能打？"我作出一付无所谓的样子。

"你们要找的人已经不在这里了，被囚禁在圣马格利特岛上。"原来他知道我们的目的。"只要你把流亡者之书交出来，我马上就放了罗格。"

"那是什么东西，我可是不知道。"

"别装蒜，你应该知道的。那本生命再生之书，在打倒守护兽之后，你和罗格就把书藏起来了，这件事我是知道的。等着你的消息啊。"

我无语……

回到佛罗伦萨，卡拉问起了那本流亡者之书。

看来我不得不说了——十年前，有人偷走了三本秘术书，并将其和可以让星之魂重现，使古神觉醒的教典[巴尔斯之断章]，还有星之异面，可以招来超神的仪典[鲁鲁耶异本]三者组合起来，创造了可以克服死亡，从无到有的创造生命的术典[流亡者文书]。但事后不久，那些创造者们却纷纷卷入了一件件的惨剧当中。

而我，在半年前与超神的战斗中偶然得到了那三本书，之后，我和罗格就将其封印了起来。

"那隐藏的地点你还记得吗？那么危险的东西可不能忘了啊。"看来大家都很关心这件事。

"啊，大致还记得吧。"

"那好吧，我们去把那本书找回来。"乔奇姆建议道。

"但是路上很危险。"赛佩特提醒他

"越是危险才越能体现出我的能力啊。"看来乔奇姆无可救药了。没办法，上路吧。

Stage 12 内亚姆地下遗迹

在罗格家里找到绳梯后，我们沿着不远处的悬崖进入了内姆亚遗迹。

刚从入口进入不久，我们就和里边的怪物打了一仗。

"为什么会有怪物呢，以前可是没有的啊。"我非常不解。

"也许是因为吸入过多的瘴气而被异化了吧。"赛佩特试图给我一个解释。

下到地下第三层时，我们正往前走，突然卡莱感到有人在叫她，于是停住了脚步。

"妈妈！是妈妈在叫我。您在哪里？声音为什么那么悲伤？不用担心，我来了。"说完，她好像被什么东西控制了一样。

"喂，你在干什么！！不要听那些，那不是你妈妈。"看到卡莱并不听话，我只好打了她一巴掌，这才完全清醒过来。

"那些是怨灵在召唤你。小心点。"赛佩特提醒她说。

这时的她好像受到了什么触动，想到了自己的家乡"我家是一个没落的贵族，但是不管怎么说，以后有机会请大家去我家做客。"

继续前行，在经过一道小楼梯的考验后，我们终于来到了[流亡者之书]的前边。

"没那么容易让我们得到的。看着吧。"我就觉得事情还是会需要一场战斗才能解决。

只是没有想到，这次连小兵都提升了战斗力，不如以前好打了。"看来以后的战斗会越来越难了。"

在苦战打倒守书的番兵之后，我终于又看到了[流亡者之书]，就在我手刚触到书的一刹那，突然头疼的要命，眼前一黑，我又进入了自己的内心世界。而此时一个女人的身影在我脑中不断的闪现。她是谁呢？为什么感觉如此熟悉，但是又想不起来呢？而摆在面前的书变得可怕起来，几乎使我不敢去触碰它。头又疼了起来，看来......

"喂，你怎么样？没关系吧。"眼前出现了卡莱的身影，看来我已经回到了现实的世界中。

Stage 13 戛纳～圣玛格利特岛

我们出发前往戛纳。在酒馆里我们遇见了运送货物的内尔森，知道他有一只小船在河边，于是我们就用了一点小计谋，拿到了圣玛格利特岛地下水路的钥匙，再加上他主动"贡献"的小船，看来我们不用发愁了，正要出去时回头看见那个

大胖子不知在干什么，于是我们上前搭话，并请了他一杯酒，这家伙还挺知恩图报，给了我们Mr.SAMURAI。出了大门，门口的家伙好大的嗓门，我叫他不要嚷嚷，没想到他大声地说："这是一张藏宝地图，是我珍藏的，但是我已经不能再去探宝了，还不如给你们。"呵呵，没想到还有这个好事。等我的任务完成以后，悠闲的找找宝藏也是不错的选择啊。

来到码头，果然有一条船在这里，于是大家上船，开向了圣玛格利特岛的地下水路。谁知道刚刚上岸，就被身后来的一只狼将我的钥匙偷走，并钻进小洞不见了。没有钥匙哪也去不了。这可怎么办？我仔细地看了看，想了想，既然那头灰狼能够进去，那么布兰卡一定也行。于是我叫布兰卡替我将钥匙取回来。

（角色转换成布兰卡）

原来小洞后面是一片森林，走了没几步，就看见那头偷钥匙的狼。我追上去向它要，但是没想到它居然动起手（是牙齿！爪子！吧）来。真是不自量力。最后败在我的手下，乖乖地交出了钥匙。但是这家伙嘴倒还挺硬"你等着，我会叫我们大哥来的。"来就来，谁怕谁啊。





布兰卡回到鸟尔身边，现在大家可以进去了。走到了地下室的时候，突然露西娅首先闻到了一股香味，我是最后一个闻到的。但这并不妨碍我们中了熏香。朦朦胧胧中，我又看到了变态女维罗尼卡和大块头雷尼的身影。

"这是送给你们的礼物。感觉不错吧，只有呼吸而身体和精神都不受支配的感觉。"这些坏家伙们狂笑着。

趁着他们稍一不留神，布兰卡飞也似的逃走了，毕竟一个人就是一分力量啊，更何况是布兰卡这么聪明的。虽然这也算是意思的安慰，但是毕竟那本书还是被尼古拉斯拿走了。最后还被那个变态女抓了起来，她居然对女孩子用电刑……怎么看起来也像是……唉……

不管是谁，只要跟她抗争到底就可以被送回牢房，虽然看起来挺凶恶的，但是到底受制于游戏的设定，大家自己想想看哦。

而此时书房里，尼古拉斯正在看那本秘书，雷尼进来了，嘴里嘟嘟囔囔对维罗尼卡的不满。尼古拉斯说要出去找鸟尔了，而雷尼则想到："对啦，我去抓那头狼！"

（角色转换成布兰卡）

一个人走真没意思，好容易跑了出来，但是我还得再回去救他们，唉……怎么办呢？就算是死在那里也是没有办法的事情，我还是再回去碰碰运气吧。正在我想着如何救人的时候，就突然发现我被包围了，原来是那头偷东西的狼，果然把他们的大哥叫来了。

"快闪开，我现在没有工夫跟你们玩，我还要救人呢。"

"那跟我们没关系，这个岛上我说了算，只要你能打败我，剩下的事情就随便了。"

为了赶紧救人，我也顾不得许多了，拼了命地将狼老大打败。不打不相识，我们成了兄弟。看来以后办事就方便了。

有了狼老大指路，我很快就找到了进入官舍的方法。原来这里是地下监狱。为了不惹麻烦，我总是跑得很慢，在有树杈的地方就干脆用走的。（秘密潜入？分裂细胞？还是Snake？）很快，我就来到了关押他们几人的特别监狱门口，没想到这里有一个双头怪在守把。看来是想堵住我啊。没那么容易。

"谁也别想挡住我救人前进的脚步！"我大喊一声冲了上去。

来到监狱前，几个人果然在里边，我将他们一一放出来。太好了，大家都平安无事。

（角色转换成鸟尔）

自由的感觉还是很不错的，赶紧走吧，就不在这里逗留了。刚走到快出监狱的地方，突然从一扇门里传出来一个苍老的声音。仔细一听，原来是一个锁匠，问我们要三样材料，就可以做出BOSS屋的钥匙。

于是我们先回到布兰卡进来的小洞前，让它找兄弟狼老大帮忙，拿到了一段铁丝。接下来我们又在楼上尼古拉斯的房间里找到了一支钢笔，再加上在仓库中找到的胶水。正好可以让锁匠帮我们做一只钥匙。

拿着钥匙，我们来到了刚才有两个人把守的那间屋子的门前，稍微准备了一下，我们打开了房间的大门。

我们一眼就看见了罗格被绑在正前方的椅子上，而且面带铁面罩（铁面人？），正要前去救他，没想到这也是个陷阱，又是雷尼和维罗尼卡。在连续打败了三波强化铁爪杂兵的进攻后，雷尼要亲自上场了。

"就你那两下子还要再来吗？"我有点不屑一顾。

"少说大话，这次让你看看我真正的实力。"说话间，雷尼就变成了一个高大的怪物。打起来很是不容易，没想到他居然会有石化功能，看来我们真的要倍加小心了。这是我们遇到的第一个真正的强力对手，他比以前那次可是厉害多了，果然经过变身，力量强大了很多，经过一番苦战，我们终于将雷尼这个硬骨头给啃了下来（带有共产主义色彩？）。

这个现在看来有点可怜的家伙一边说着："你还是做到了。"一边从墙壁的破损处倒身跌落了下去。

这回终于可以救下罗格了，没想到刚一摘下面罩，这个怪老头就是一肚子的牢骚："你们来晚了。"真是气人，救了他还那么多牢骚。

"哎呀！这是个什么怪物？"露西娅看来对罗格的长相很感兴趣。

"真失礼，这个小姑娘，我的名字叫XXXX（玩家可以随意起名），唉……算了，不闹了。我的名字叫罗格。"

"还说呢，都是为了你，发生了很多事情。"我不满的说道。

"这些先不谈了，那本书还在吧，你没有把交给尼古拉斯吧。"看来罗格最担心这个。可是我没办法给他满意的答复。"……"

"什么！我忍受拷问都没说，你就给他了！我忍受了那么严酷的拷问都没说，你居然给他了！"

"行了"我打了一下他的脑袋"我会拿回来的！"

"看来这次真的出事儿了。惨剧还会继续发生的。"

"我看大家还是先离开这里吧。"卡莱的一句话缓解了紧张的气氛。我们向着戛纳进发了。（未完待续）

[入手道具]

大圣堂——精灵の祝福
勒阿弗尔——心の刻印、ピュアリーフ、メディシード、攻击回数增、ウールコート、スターブローチ、ヒットエリア扩张、福引卷、メディリーフ
酒窖——香木の腕轮、知の刻印、メディシード、银灰の腕轮、マナシード、福引卷、ピュアシード、ロイムの纹章
南安普顿——ヒットエリア扩张、Mr.デテクテブ、レオナルドベア、福引卷、灵の刻印
隆达废矿——福引卷×2、メディシード、カジュアルホーン、攻击回数增、ピュアシード×2、リペットベルト、动の刻印、ファインレイピア、力の刻印
威尔士——ヒットエリア扩张、命の刻印、ベアクロー、フォルネウスの纹章、福引卷、攻击回数增
佛罗伦萨——ストライク扩张、メディシード、ヴエパルの纹章、福引卷、パットゴールド
曼玛丽亚岛——ヒットエリア扩张、ピュアシード、魂の刻印、福引卷、攻击回数增、星の键、石化LV1
SG社团伊太利亚支部——ディレイLV1、ウヴァルの纹章、メディリゾーム、福引卷、ヒットエリア扩张、器の刻印、ステルスロイド、慈爱の护符
内亚姆地下遗迹——レッドポスト、フェイスガード、マナシード、幸运の护符、ヒットエリア扩张、メディシード、福引券、フェネクスの纹章、レオナルドベア、ピンダッチーV、ベリトの纹章、攻击回数增、マナリファイン

下期入手道具

戛纳——心の刻印、福引券、グラスオイル
圣玛格利特——カミオの纹章、福引券、フェイスガード、ビフロンの纹章、テント、ストライク扩张、特殊防御减LV2、攻击回数增、ダフネの果实、力の刻印、アースンパイプ、ピュアリゾーム、福引券、运の刻印
赫尔米达什城——命の刻印、物理攻击减LV2、マナリゾーム、エストカーダ、福引券、小铃の腕轮、サークレット
圣彼得堡——ピュアリゾーム、ヒットエリア扩张、知の刻印、フルカスの纹章、物理防御减LV2、ストライク扩张、福引券、エリゴスの纹章
高尔梅峡谷——モラクスの纹章、灵の刻印、福引券、ブルーケープ、回避率减少LV2、攻击回数增
死者の回廊——メディリゾーム、福引券、レライエの纹章、攻击回数增、魔术师のカード、レオナルドベア、アンドロマリウスの纹章、封印LV2、幸运の护符、ステルスロイド、ブラストロン
拉斯普京神殿——マナリゾーム、ユピテル、银灰の腕轮、メディリゾーム、干支の腕轮、精灵の祝福、ストライク扩张、麻痹LV2、バットゴールド、白羽の腕轮、ヒットエリア扩张、第三の键、ウィルパワー、ピュアリゾーム、动の刻印、身代わり君
赎罪之塔——ベリアルの纹章、ストライク扩张、攻击回数增、ピュアリファイン、魂の刻印、ヒットエリア扩张、パイモンの纹章

铁骑大战操作及战术讲演

讲师：环太平洋联盟＝PRF=机师　GOLDEN

欢迎各位光临本人的铁骑大战操作及战术讲演，相信在学习完本讲演后你会成为一名出色的机师。

目标:让海市岛所有的机师都记住你的名字吧!

第一课：装备检查





首先大家来检查一下军部发给我们的装备是否都齐全

这是外包装，请确认封装都完好的情况下再行拆解，如封条已断，哪领的上哪换去。-_-



拆开包装后将会看到控制台的部件，请自行安装，安装方法非常简单，将控制台的LEFT BLOCK（左边部分）及RIGHT BLOCK（右边部分）连接上CENTER BLOCK（中央部分），连接接口为标准IDE接口。踏板部分通过标准PS2接口连接CENTER BLOCK。控制台连接完毕后将中央区的XBOX手柄接口连接上XBOX的1P插口。请注意将XBOX手柄连接2P插口，并在手柄扩展插槽上插入Xblive专用的耳麦（耳麦不包括在铁骑大战的包装中，需另外购买），记住铁骑大战中耳麦是必须的，没有哪方势力会接受聋哑机师。图中的麻将桌请自备^^。

接下来是铁骑及铁骑大战同捆的2DVD SET包装了，其中铁骑同先前发售的版本，是可以offline进行游戏的，铁骑大战是只能在Online环境下进行游戏的哦。

最后是一本机体操作手册了，里面有关于控制台如何操作的全部内容，并有部分机体、武器及战术讲解。

铁骑大战所有的装备都在这里了，确认无误后我们进入下一课。

第二课：登陆海市岛

在成功将控制台拼装并且连接XBOX后，下面我们该讨论一下如何登陆海市岛了，登陆海市岛的惟一方法就是连接Xbox Live。

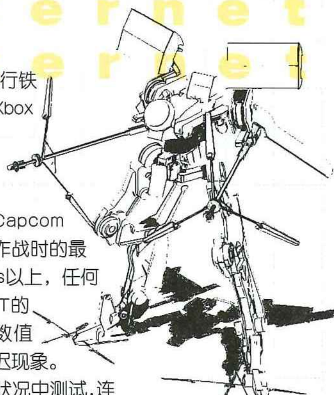
下面推荐一下上Xbox live的快捷方法：

1、国际信用卡一张，Mastercard或者VISA都可以，譬如建行双币种龙卡。

2、Xblive start Kits一套，内包括支持Xblive的游戏一张，头脑对战光盘一张，还包括铁骑大战必备的耳麦及12个月免费账号一个。日本售价6980日币，国内一般500-550不等，目前套装有两种，分别带的Xblive游戏是PSO1&2和MOTOGP2，看个人喜好选择吧，这套套装是非常超值的。



3、在购买了套装后就可以将自己的Xbox注册Xblive了，注意装过改机芯片的Xbox是无法注册Xblive的。注册过程相当简单，选择一个Xblive的Gametag后，填入Start Kits中的免费账号，并且输入信用卡号以及其他一些信息就可以了，这些信息除了Gametag外其他信息都是可以再更改的。



在Xbox成功连上Xblive后就可以进行铁骑大战了，运行游戏后在菜单选项中选择Xbox Live选项。

然后选择自己的Xblive gametag。

恭喜你，你已经成功登陆海市岛了。

为了保证玩家能更好的进行游戏，Capcom对每位玩家的通信环境做了限制，10人作战时的最低要求为上传下载都必须达到205200bps以上，任何一方未达到此标准将被自动切断同HOST的连接。要达到最佳的效果，回线延迟数值(latency)要少于100ms，否则会出现延迟现象。

各项数值可以在xbox菜单中的网络状况中测试，连线完成后按Y健即可看到你的Xbox同Xblive的连接状况。其中L除以2就是latency值了。

#1 Bandwidth Value #3
Line quality is indicated concretely through bandwidth. The requisite bandwidth changes according to the number of participants in a session, so the following depends upon the maximum number of people that has been set for a session. Whether it goes up or down, in cases where the following line quality is not fulfilled the user will be automatically disconnected from the host.

64000bps-2 people	64000bps-3 people	68400bps-4 people
91200bps-5 people	11400bps-6 people	136800bps-7 people
15960bps-8 people	182400bps-9 people	205200bps-10 people

#2
The line speed icon display is as follows
Latency Number #4

	3 Antennas	~less than 100 ms
	2 Antennas	~less than 200 ms
	1 Antenna	~less than 300 ms
☒	× mark	~above 300 ms

Capcom对同一HOST不同数量玩家连线环境要求的具体说明。

第三课：控制台的基本操作

控制台总共分成四个部分组成，即LEFT BLOCK，RIGHT BLOCK，CENTER



1、LEFT BLOCK

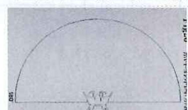
LEFT BLOCK区域可以分为三个部分

GEAR LEVER是用来控制机体行驶速度的，其中R挡是倒挡，N是空挡，最低速1挡，最高速5挡。

ROTATION LEVER控制手把是用来控制机体回旋的，所谓回旋就是机体向左旋转或向右旋转，回旋在铁骑大战中是十分重要的，对战中通过回旋来同敌机保持一个相对较好角度将决定你是否能从战场生还。



ROTATION LEVER上还有一个像类比摇杆一样的按钮SIGHT CHANGE，这个是用来控制机体的照准范围的，可以往上下左右四个方向进行变化，但机体的照准范围是有限的，不能360度的转，有效范围约180度，不同机体有略微差别，当敌机离开了你的照准范围后你将无法对敌机进行攻击，也无法锁定敌机。



TOGGLE SWITCHES由5个开关组成，这5个开关是机体每次启动时所必须用到的，图中状态为关闭，启动时只要拨到左边就行了，没有先后顺序。

这五个开关的含义分别为：

OXYGEN SUPPLY SYSTEM(OSS)	氧气供应系统
FILT CONTROL SYSTEM(FCS)	排气温度控制系统
VT-LOCATION MEASUREMENT(VT-LM)	机体位置测定系统
BUFFER MATERIAL(BM)	缓冲剂注入系统
FUEL FLOW RATE(FER)	燃料流量调节系统

千万别小看这5个开关，如果你以为它们只是在启动时候用一下就可以了那就错了，在最后一课战术中将提到这几个开关的妙用之处。

2、RIGHT BLOCK

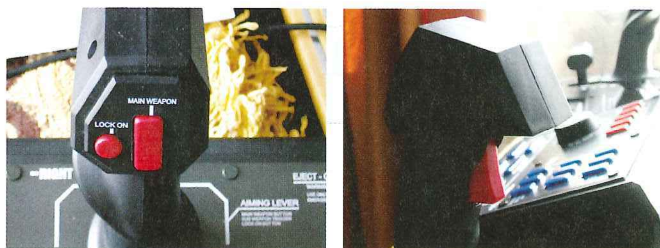
RIGHT BLOCK区域主要可以看成四个部分



AIMING LEVER控制手把是控制武器瞄准和索敌的，可以在先前提到的照准范围内任意上下左右操作，如何结合SIGHT CHANGE(照准控制)配合操作进行索敌和攻击可以说是铁骑大战中最主要的操作之一了。

科普园地

硬 件 严 拷 室



AIMING LEVER控制手把上有两个按钮，看名字就应该知道用处了，LOCK ON是用来锁定敌机的，当锁定敌机后只要敌机没有超出你的照准范围，武器瞄准将始终对着敌机。MAIN WEAPON是主武器按钮。在AIMING LEVER背后的按钮则是副武器按钮。

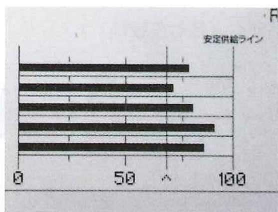
COCKPIT HATCH OPEN/CLOSE	是驾驶舱关闭/打开按钮
IGNITION	是机体点火按钮
START	是机体启动按钮

恭喜你，在了解了这三个按钮的名称和作用后再加上之前了解的知识你已经可以成功地启动你的爱机了，在这里描述一下启动机体的详细过程：

首先要关闭驾驶舱，然后点火，再打开所有TOGGLE SWITCHES开关（就是前面提到的5个开关）这时屏幕会出现类似下图的显示。

当图片中的五条横线同时越过三角标出的那条竖线后按START，机体就可以成功启动了。

高兴吗？雀跃两下吧^^！



但是……小子！你现在还是一个菜鸟！复杂的还在后面呢，给我仔细看好了！

先介绍一个最实用的，也是菜鸟常用的东东……为什么这个按钮上面有个能翻上翻下的塑料盖呢？答案是为了不让你无意间碰到他，这个按钮可是十分厉害的啊！这个就是大名鼎鼎的、天下无双的、每架机体必不可少的弹射按钮了。^^（哪个小子扔的番茄！）



当你的机体被击破后你必须迅速按这个按钮弹射逃生，不然就会发生KIA（kill in action）的惨剧了，一旦被KIA后，该机师的所拥有的机体、货币、经验、军衔都随之而去了，惟一留下的只是在烈士名单上签个到了，这就是所谓的生不带来死不带去啊^^，然后你只有重新建立一名机师继续征战了。

在此要提醒各位，虽然机师叼支烟作战的样子很酷，很容易让机师产生代入感，但在战斗过程中千万不要抽烟，我在PRF中的一个同伴因为作战时候抽烟而来不及弹射曾经被两次KIA。不知道他有没有和你们一起参加这次讲演@_@。

这张图是RIGHT BLOCK剩下的几个按钮了，上面四个都是控制MULTI MONITOR（机体启动后主屏幕上的小屏幕）的显示内容的，下面两个是控制MAIN MONITOR（主屏幕）的。



●OPEN/CLOSE
——屏幕上方雷达小屏幕的开关

●MAP ZOOM IN/OUT——雷达上地图显示范围的大小选择（总共有三种范围）

●MODE SELECT
——可以切换雷达屏幕上的一些讯息，譬如战役模式中敌我双方的点数状况当前机体的损坏情况，当前的战绩等等。

●SUB MONITOR MODE SELECT
——可以切换子显示屏的显示内容，可以根据实际情况来调整以便观察主屏幕无法看到的死角。

●MAIN MONITOR ZOOM IN/OUT
——这两个按钮是用来控制照准范围内场景的放大倍数的，侦查时经常用到，在铁骑大战中比敌机更早的发现对方是很重要的。

3、CENTER BLOCK

■CENTER BLOCK区域主要分成三个部分

COMMUNICATION TURNER（通讯罗盘）和COMMUNICATION BUTTONS（通讯按钮）同铁骑中的区别比较大，主要是用来和同伴在作战过程中通讯联系的。

从罗盘上九点所指的方向开始依次为一号至五号机的通讯频率，当你加入战役后你将根据自己所在势力的排列顺序来决定你的机号和通讯频率。如果你是在一号机，你使用的就是一号频率。在作战中可以随时与同伴进行联系，将罗盘拨动到你想联系的同伴所使用的频率，按下通讯按钮1，如果对方目前没有在和别人进行通讯，你将可以立即同他建立通讯联系。如果对方目前正在通讯中的话，你的通讯按钮1将会一直闪烁，此时你可以选择等待对方通讯完毕或者拨动罗盘同其他玩家进行通讯。通讯按钮2为切断当前通讯。如果在通讯过程中有人要求和你进行通讯连接的话你可以按通讯按钮3切换过去和他通讯，通讯完毕后再次按通讯按钮3又可以回到原来的频率了。

这些按钮都是机体的特殊机能按钮：

●F1——狙击模式打开
●F2——放大雷达屏幕
●F3——放大子屏幕
●TANK DETACH——抛弃副油箱，将用空的副油箱扔掉以降低机体重量
●F.S.S——FORECAST SHOOTING SYSTEM提前量攻击预测系统，第二代机体开始才拥有的特殊机能
●OVERRIDE——短时间内超负荷运作，机体能力大幅度上升，油量消耗极大，第二代机体开始拥有的特殊机能
●MANIPULATOR——机械手臂，可以回收物品和打开开关
●NIGHT SCOPE——夜视开关
●LINE COLOR CHANGE——可以改变屏幕上一显示数据的颜色

CENTER BLOCK靠下的一些按钮都是要经常用到的：

●WASHING——当机体摔倒时或者被炮火炸开的泥土粘到后，主屏幕会弄脏，这时候就要给机体洗个澡了
●EXTINGUISHER——当机体被敌人攻击或者击破敌机后离它太近导致被机体爆炸卷入的话油箱是很容易着火的，这时候就要用到这个消火按钮。
●CHAFF——敌机对你使用追尾类武器攻击的时候就按这个来诱导
●MAIN——主武器切换
●SUB——副武器切换
●MAGAZINE CHANGE——弹夹更换

踏板部分有三个脚踏控制，从右到左分别为：

●ACCELERATOR PEDAL——加速
●BRAKE PEDAL——减速
●SLIDE STEP PEDAL——滑动踏板，配同ROTATION LEVEL——同操作可以进行四个方向的突然加速移动的动作，很像小跳跃，用来躲避敌机的攻击炮火。

结束语：

在大战中发生的情况是千变万化的，正所谓具体情况具体分析，掌握了前面所提到的这些已经可以让你以正规军的姿态出现在海市岛了，但是要学的东西还有很多，只有留给你们到战场上去亲身体会了。

祝大家在战场上好运。

下课啦！！！ ^^

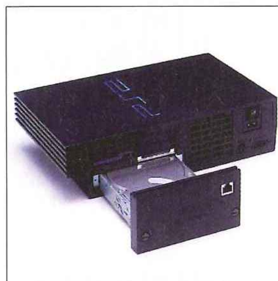
责编/龙哥

玉米的硬件乱弹3补完

■文/玉米

关于安装PS2非官方硬盘的FAQ

上上次乱弹放出的制作PS2非官方硬盘的一个简单的过程，发现不少朋友比较关注，所以继续给大家献上关于安装PS2非官方硬盘的文章，这次是关于非官方硬盘（Non-Sony Hard Disk Drive，以下简称：NS HDD）的FAQ，那么就让我们共同了解一下关于现在的NS HDD到底能干些什么。



Q：我需要安装什么牌的硬盘来作为PS2用硬盘？

A：迈拓或者希捷的40GB以上的都可以用来当作PS2的硬盘。

Q：那么安装上这块NS HDD后可以来做什么？

A：如果你的PS2上安装的是DMS3/1.8直读芯片，那么你就可以使用DMS Explorer 2.0格式化硬盘了。格式化完毕后可以安装一些小软件，这种方法最少需要10GB的空间。如果安装了其它直读芯片，最少需要40GB容量的硬盘驱动器。

Q：我可以把游戏安装在硬盘中并运行吗？

A：不行，你当PS2是XB啊……要实现这个功能的话……目前也只有继续等了。

Q：我可以安装支持硬盘的游戏吗？

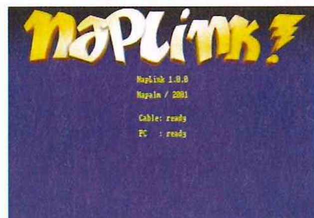
A：不行，那些支持硬盘的游戏可以减少读取时间；但是目前，除了Final Fantasy XI其它游戏暂时不支持。

Q：那你在上期乱弹中说有一种打补丁的方法，打完后可以支持硬盘玩的！

A：这种方法需要在PC上给游戏镜像打上ATAD.IRX补丁，打完补丁后重新刻录，就可以解决游戏只认原厂硬盘问题，还是比较麻烦的，不过WE7国际版竟然不支持硬盘！！！！

Q：如果我的直读是DMS3，有哪些软件可以安装到NS HDD上？

A：



-DMS硬盘格式化工具（DMS HDD Format Utility）———管理硬盘工具

-DMS硬盘抓取工具（DMS HDD Dump Utility）———可以将CD/DVD上的文件以Mode2模式抓取到硬盘里

-模拟器———比如MD模拟器和SFC模拟器一类的东西，ROM可以存放在硬盘中，然后运行。

-PS2Reality Media Player 1.50———可以播放DivX与MP3文件，或者观赏JPEG图片。

-Naplink———允许你运行浏览器代码在ps2上。

Q：Naplink是什么东西？

A：……这个，其实玉米也没用过，只是有看到介绍而已，和NGC通过BBA玩D版的功能比较像，也是通过一张盘和USB 2 USB的线和PC连起来，然后从而达到在PC上运行的目的。

Q：可以安装DMS硬盘抓取工具（DMS HDD Dump Utility）抓取的游戏吗？？

A：可以把CD或DVD上的文件装入硬盘中，但是目前没有支持在硬盘上运行游戏的工具。

Q：有朝一日PS2能否像XB那样，直接在硬盘上运行游戏？

A：当然，but not at the moment（这不是等于没回答嘛，一杆子支到不一定什么时候去了）。

Q：我可以使用PS2Reality Media Player播放抓取到硬盘中的DivX视频与MP3文件吗？

A：不能，在下一个版本的PS2Reality Media Player里也许会加入支持硬盘功能。

Q：什么是Linux？

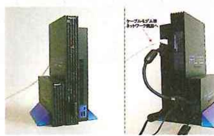
A：PC的一种操作系统，PS2可以通过PS2版Linux与PC互联。

Q：哪里可以得到PS2版Linux？

A：当然得买啦……，PS2版Linux一共有2张DVD和一个Liunx工具包，其中包括：硬盘、网卡、键盘、Linux安装盘。

Q：安装完NS HDD后，如果我的直读变更会不会对硬盘有影响？





A：如果不出意外的话应该不会。

Q：我可以用破解版本的Linux来安装Linux吗？

A：不行，破解版的Linux只能用来启动"Sony BB Navigator 0.30"。

Q：Sony BB Navigator 0.30是什么？

A：其实就是一个日版PS2的硬盘浏览器软件，不支持其它版本主机。不过破解版可以运行在所有版本主机上，不过……请看下下个问题

Q：我可以用Sony BB Navigator 0.30来做什么？

A：如果你拥有正确的硬件设备（日版主机、硬盘、网卡）就可以浏览数字照片、下载资料、播放音乐等等。

Q：破解版的Sony BB Navigator能用来做什么（针对美版机）？

A：什么都不可以，只能观看菜单。

Q：怎样安装破解版的Sony BB Navigator 0.30？

A：安装需要最小40GB容量的硬盘驱动器，安装盘放入主机后会自动安装。（详见上上期玉米的硬件乱弹）

Q：怎样用菜单显示硬盘内容？

A：安装PS2 HDD Utility 1.00应用程序，需要原装的hdd和cd才能显示硬盘内容。

Q：如果我的直读不是DMS3，那我能不能装NS HDD呢？

A：当然没问题，你可以安装打过补丁的BB Navigator 0.30，在上上期乱弹的PS2硬盘安装步骤里，那台机器也还没有装DMS3呢……

Q：当第一次安装完后怎么访问

A：为了完全访问硬盘，你需要有HDD Utility 1.00，必须使用带有原始软件的原厂硬盘，并且关上你的直读（如果有的话）。当硬盘第一次被安装完，直读芯片会被软件锁定，解决的惟一办法就是重新格式化硬盘。

（Written by Dead Zero）

WE7国际版补完计划始动



最后给大家介绍一个WE7国际版的补丁，lee7I_1.0在其中做了以下的修改：

- 全部真实完美球衣，国家队加入最新款球衣（如巴西、荷兰、阿根廷、法国、德国等），俱乐部全真实带广告LOGO球衣！
- 球员名单、俱乐部名称全英文
- 将98用球改为冠军杯用球
- 全新广告牌，部分仿近期冠军杯场边广告牌

放到网上后大家还是相当关注的，由于补丁跟进的速度比较快，所以也算是目前比较好的补丁了，这个补丁秉承了lee版的一贯风格：不改片头动画，不改音乐。因为必竟众口难调，改得好自然是大家都高兴，然后支持者就会大加赞赏，如果改得不好的话就不好说了，反倒成了一个画蛇添足之举。

当然，由于时间仓促，作者在测试时没能及时发现韩国、日本球衣的bug，于是马上推出了第二版，修正了部分球衣，并且加入了俱乐部的真实体育场，更换了部分场边广告牌，加入新球鞋等等。

作为一个国内we爱好者来说，能作出这样一个补丁可以说是相当难能可贵了，也希望各位WE爱好者们都能够支持我们的国产补丁，因为我们有着同样一颗热爱游戏，热爱足球的心。

科普园地

海外新玩意

XBOX防黑大全

相信很多游戏爱好者都已购入XBOX或准备购入。很多游戏爱好者喜欢把XBOX改来改去这很容易让XBOX产生故障。

文 / 卢鹏

1、买机防黑

某些奸商为了节省成本用刷新BIOS的方法来让XBOX读盗版，但是经这种方法改装的XBOX的稳定性和兼容性都比加装直读芯片的XBOX更差，而且用XBOX上网的时候会遇到很多麻烦。用这种方法改装的XBOX的鉴别方法为：用EVOX3752以上版本的开机碟开机进入EVOX打开System Utils 的Settings选项如果BIOS VERSION一项显示为Original 3944或Original 4034则为刷了BIOS的机器。

2、修机防黑

XBOX实际上就是一台装了特殊BIOS和操作系统的PC。所以不可避免的继承了PC的一些特性（如死机，蓝屏）。由于XBOX的启动程序和核心程序内嵌在BIOS中，XBOX的硬件是不容易出现问题的。但XBOX的dashboard存储在硬盘中，dashboard很容易因为程序错误和误操作而出现故障。还好XBOX能够像PC的BIOS一样进行自检和报错。XBOX出现故障后会出现报错界面。并在屏幕左上角显示错误码。根据这些错误码就可以很快的知道故障原因然后排除故障了。XBOX所有的错误码、错误的原因、故障描述和简单的解决方法如下：

错误码	原因	故障描述	简单解决方法
01	启动程序	主板错误	送修
02	启动程序	Eeprom检查错误	送修
03	启动程序	未知错误	送修
04	启动程序	内存检查错误	送修
05	核心程序	硬盘没有锁定	用EVOX启动后锁定
05	核心程序	硬盘没有锁定	用EVOX启动后锁定
06	核心程序	硬盘不能解锁	用EVOX启动后解锁
07	核心程序	硬盘响应超时	检查更换硬盘的电源线数据线或更换硬盘
08	核心程序	没有找到硬盘	检查更换硬盘的电源线数据线或更换硬盘
09	核心程序	HDD传送模式错误(PIO/DMA)	检查更换硬盘的电源线数据线或更换硬盘
10	核心程序	光盘驱动器响应超时	检查更换光驱的电源线数据线或更换光驱
11	核心程序	没有找到光盘驱动器	检查更换光驱的电源线数据线或更换光驱
12	核心程序	DVD传送模式错误(PIO/DMA)	检查更换光驱的电源线数据线或更换光驱
13	核心程序	Dashboard(XBOXDASH)启动失败	用备份文件恢复dashboard
14	dashboard	Dashboard读取错误	用备份文件恢复dashboard
15	核心程序	错误未知	送修
16	dashboard	其他文件替换了dashboard或dashboard settings	用备份文件恢复dashboard / dashboard settings
17	核心程序	错误未知	送修
18	核心程序	错误未知	送修
19	核心程序	错误未知	送修
20	核心程序	Dashboard读取错误	用XBOX的C盘备份恢复
21	文件错误	C盘缺少.XIP或.XIP文件是与dashboard不同的版本	用XBOX的C盘备份恢复

这些故障之中有很多是很容易排除的，大家不要盲目送修，既使要送修，也要修的明明白白别被奸商黑了。

DQ+FF联手登场FOMA900i



NEC制N900i + 勇者斗恶龙

↑勇者斗恶龙的游戏画面。连续通话时间长达140分钟，拥有200万像素充分支持照相、播放动画等功能。



松下制P900i + 最终幻想

←最终幻想的游戏画面。拥有强大的照相功能，并且能够自动聚焦，10种以上个性十足的外壳供你自由替换。

本次为大家介绍的是最近大受好评、由DOCOMO公司出品的最新款手机FOMA。这次最新的“900i”系列不仅拥有清脆悦耳的铃声，漂亮的动画和大幅增加的容量，DQ、FF等超大作的登场更是使其如虎添翼！就让我们抢先感受一下它的动人之处吧！

900i系列的主要特征

1	最大容量倍增	POWERUP!
2	加入图片和音乐的短信	彩信
3	动画和歌曲都能够传送	表情传输
4	精彩的动画	对应FLASH100KB
5	用虚拟形象来代表你	个性化

大容量 500KB的大容量 即使是DQ和FF也能够一起下载

相对于505（上一款机型）230K的容量，本次的硬盘容量增加了一倍，即使是RPG游戏也能够全部下载下来！开发部门的竹野太一说道：**“由于容量的大幅增加，厂商制作起游戏来也变得比较容易，因此将会出现各种各样好玩的游戏”**。期待各厂商的加盟！

图像 2倍于GBA的解析度！240X320点阵 最大同显20万色

FOMA900i的解析度和色数远超过于GBA，240X320点阵的液晶屏幕将使画面更加漂亮！开发部冈本弘介绍**“品质高于505以及更大的容量是本次的卖点，如果您有机会实际见到本机的话，就一定会切身感受到它的魅力了。”**

责编/龙哥

（文BY阿天）

魅力四射，引爆经典

——海外最新数码情报总汇

一 浦科特12速SATA规格DVD刻录机

日本PLEXTOR是光盘刻录领域中的贵族品牌，其产品以高价和优质闻名，是专业用户的首选。该公司日前发表了全球第一款12速内置了串行ATA接口的光学驱动器，再次创造了奇迹(产品型号：PX-712SA/JP)。这样一款高性能机种，售价预计在2万5千日元，仅合人民币1800元左右——考虑到国内越来越多的玩家，家中都已安装宽带网，不少朋友都是下载高手，对刻录机有着越来越高的要求，虽说去年拥有一台康宝已经令人羡慕，但实际上只有DVD刻录机才是真正的康宝，相信断言今年是“DVD刻录机普及元年”不会引发任何争议。

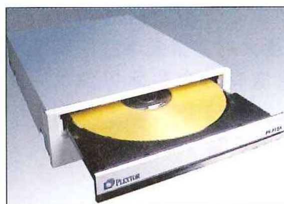
懂行的玩家都知道，PLEXTOR的特点之一，是利用其刻录机的技术优势，在低速碟片上以高速进行数据写入，在低容量碟片上进行高容量的写入，令人无法理解的同时，是为专业也。上述型号机器，即可在8速DVD盘面上进行12倍速的刻录(DVD+R)，而其他性能指标为：DVD-R，8速写入；DVD±RW，4速写入；CD-R，48速写入；CD-RW，24速写入；DVD-ROM，16速读取；CD-ROM，48速读取。

该产品配备了浦科特的独家技术，追求的是刻录稳定性。例如，可根据光盘的运行状态和环境温度，自动优化激光输出的“POWER REC”技术，以及手动调节刻录时的激光输出等技术。另外，浦科特还附送专业的光盘测试工具软件“PlexTools Professional”。此型光驱在今年6月面市，采用SERIAL ATA接口的优势是数据传输量大，当前不少电脑主板皆支持此种方式，甚至达成磁盘阵列(RAID)，大幅提高电脑性能，突破硬盘瓶颈。

↑外形普通，性能卓绝

再有，虽然现今的玩家能够利用各种方式下载到大容量游戏ROM或是大量的动画资料，但仍不宜盲目追求顶级型号的刻录机——好在PLEXTOR也有通常规格的型号，可以考虑一下。浦科特将于5月上市ATAPI接口的“PX-712A/JP/JPB”（白/黑面板），价格约在2万2000日元（人民币1600余元）。它们均支持现行业界主流标准DVD+R/+RW技术，写入速度为12倍速DVD+R/8倍速DVD-R，覆写速度为4倍速DVD+RW/4倍速DVD-RW，读取速度为16倍速(D9等双面碟为12倍速)。

PX-712A DVD刻录平均搜寻时间小于100毫秒(CD-ROM)和150毫秒(DVD-ROM)，缓存为8MB，支持「PowerRec」优化刻录技术与DVD+VR(可读写)/-VR(可读写)格式。原厂奉送的配套刻录软件还包括“Nero Burning ROM 6 SE”、“B'sCLiP”、“B'sRecorder Gold BASIC”、“Cyberlink PowerDVD 5”、“Pinnacle Studio 9”及“PlexTools Professional”等，并随机附带E-IDE排线以及16国语言用户手册，实为广大电视游戏玩家的首选刻录装备。





←普通型号又分两种面板颜色

二 VICTOR之全球最高端正投

这里所谓“最高端正投”，是指动用了专业技术进行制造的民用顶级器材，它们能以日本专用规格“High Vision”分辨率去投影各种输入方式的大画面，让玩家在家中享受“电影院魄力”的乐趣。

日本VICTOR家庭影院专业系统“DLA-HD2K”，搭载了“全HD”高解像度D-ILA（Direct-Drive Image Light Amplifier）装置，和索尼之前发表的1080i产品不同(QUALIA Q-004-R1，SONY最高端“夸利亚”系列产品之一)，VICTOR的制品采用的是把光学镜头和拥有DCDi功能的美国FAROJA处理器“完全独立开来”的方式，所以又创造了一个“全球第一”。



↑HI-END器材爱用黑色

JVC的这套设备，不仅能播放BS卫星/地上数码广播等日本专有之High Vision映像，还能够将模拟广播和便携式DVD等标准映像源，采用全HD分辨率(1920×1080dot，约210万像素)，投影成细致光滑的大画面。注：通常应用在投影机上的分辨率规格，4：3的是SVGA(800×600)，16:9的则是1280×720，惟有1920×1080被称为“FULL HD(全HD)”。



↓VICTOR其实就是JVC



↑信号输入和处理在这里进行



↑音视频端子全是BNC或DVI、D-SUB

日本胜利公司DLA-HD2K正投影主要特色：

1、JVC公司独自开发的0.8"D-ILA装置(对角线0.8英寸)。D-ILA的特长，是呈现出“栅格条纹不明显的光滑画质”、“忠实再现过渡色和灰度等级”、“对比度的表现有如胶卷般（“紧绷的黑”、“黑破毁少的画面”）”等高品位影像，实现了在全HD分辨率下细腻的大画面表现。

2、追求超高对比度，面向家庭影院而新开发的光学引擎——搭载了将每个RGB颜色的F值进行最优化处理的全新照明系统、大幅度减少了低对比度中的“扩散光成分”，对比度2000：1。内置Optimum Color Illumination Zoom Lens，13枚镜片1.3倍ZOOM确保发色超过传统HDTV。制品采用250W超高压水银灯泡，节电的同时，还降低了成本。注：该制品与索尼夸利亚价格相同，皆为240万日元，约17万元人民币。

3、分离式机体设计，彰显专业本色——采用光学投影部和视频信号处

理部（全数字视频处理器）分离的2单元构成。单元间用数码DVI信号线连接，一举消除了D／A、A／D变换的模拟信号劣质化问题。

4、采用美国faroja公司制的数字视频处理芯片，用1080dot/60Hz去优化处理全部影像信号——为了最大限度地发挥D-ILA全装置的性能，日本公司也不得不采用美国faroja公司生产的PROCESSOR。


↑挂起来的样子


↑强力光学LENS是主要部件

据参加JVC正投发表会的日本ILA中心高官透露，2004年全球家庭影院正投的市场规模是52万3千台，而日本仅占约13万台。其中，HI-END级别的正投，美国约1万台规模、欧洲是5000台、日本则低至2000台。更进一步，日本JVC公司的DLA-HD2K及其另一高端产品DLA-HX1，最终的销售目标是“全球高端份额的15%”，具体到日本、美国、欧洲的出货，比例将是25%、50%、25%。2004年JVC公司的高端产品计划销售800台。

由于D-ILA制品的量产化有一定困难，但是它却具有影像上的高解像度、高对比度、高发色度的特征，因此注定只能作为HI-END器材而存在。值得一提的是，在JVC这款究极制品的发表现场，D5版歌舞片“芝加哥”出现在室外120寸16：9的屏幕上……

三 松下移动DVD刻录机


↑自带电源，节约本本用电


↑方方正正，设计合理

松下电器产业在PC周边器材方面的开发不遗余力，型号为LF-P667C的USB2.0超便携DVD刻录机登场了，似乎要与PANA的W2/T2笔记本电脑完美配套。另外，由于松下在DVD光盘录像机领域有一定优势，这款刻录机亦可完美对应光盘录像机附送的一款视频编辑软件。同松下以往型号相比(LF-P567)，新制品除DVD-RAM之外的各项指标均得到了提高，其最大写入速度如下——DVD-R：4倍速、DVD-RW：2倍速、DVD-RAM：2倍速、DVD+R：2.4倍速，DVD+RW：2.4倍速、CD-R：16倍速、CD-RW：8倍速。

LF-P667C的外形很小，130×154×17mm（长×宽×高），仅重315克，适合携带，另外就是它也附送一大堆刻录和视频播放软件，和前面介绍过的浦科特的很相似。该产品预计售价约3500日元，约2500元人民币，价格十分合理，最适合笔记本电脑用户装备，毕竟现在是信息爆炸的时代，大量的资料仅靠过时的COMBO是远远无法满足备份需要的。但是也要注意便携式刻录机的使用寿命普遍偏低，不如台式机的那样耐用。

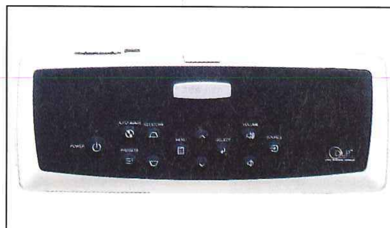


↑性能一点都不含糊

四 东芝超小型演示用正投

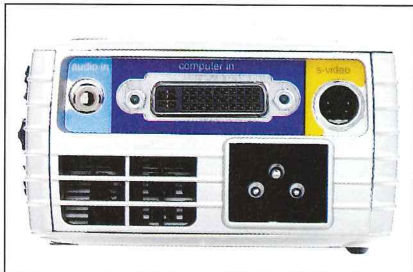
这种小器材一般用于展会演示用，虽然十分便携，但不知能否用来游戏?

东芝TDP-P6，外形尺寸247.7×93.7×52.1mm(长×宽×高)，重量0.9kg，DLP方式。B5一半大小的宽度，酷似美国InFocus的LP120的OEM产品。其投影部分为0.7寸XGA(1024×768)芯片，手动1.16倍对焦，投影距离约1.5～5m，最大137寸投射。光源为120W高压水银灯，950流明亮度，对比度2000：1，并设置上下方向几何失真补偿回路。GAMMA设定分为“PRESENTATION”、“MOVIE”、“VIDEO”三种。


↑操作十分简单


↑超小型化的DLP正投

端子部分，M1-DA(DIGITAL RGB、ANALOG RGB、USB一体化输入方式)、S端、音频为普通莲花头。自带一个小型单声道喇叭，还附送一个激光发射器用于对演示画面的指点。售价约26万日元，折合人民币1万8千元，虽然其外形小巧，但是同JVC的那台机器相比，显然不是很适合游戏玩家。



↑可惜端子较少

五 国产日立ALIS等离子上市!

据阿天在苏宁电器城观察发现，售价在39000元附近的日立42寸ALIS等离子彩电已经在中国大陆正式登场了。其外形非常漂亮，高贵而典雅，外框和底座的配色颇具功力，观其画面更是极其出色。FHP(富士通日立)的PDP面板威力惊人，1024×1024解像度先天对应HDTV，电器城播放的DVD画面，到了这块面板上显得是粗糙不堪，毕竟用高分辨率的屏幕显示低解析度的画面，就是那个样子。但是，画面的锯齿控制得非常好，颜色极其通透，色彩极佳，亮度十分之高，对比度甚好，而且几乎没有色渗的现象!!!——“色渗”是指字体边缘的红蓝渗出现象，在很多品牌的PDP面板或是CRT彩管中表现得非常明显。另外，仅就福建日立等离子工厂的超精美印刷宣传材料来看，上面写着“2003年1～5月全香港销量第一”，还有像是“2002年全球销量第一”等字样，而且注明了调查机构的名称。阿天更注意到，日本刚刚发售的日立55寸WOOO-5000PDP，开创了大面板量产的时代(售价约130万日元，送等离子专用DVD光盘刻录/电视接收一体机)，而日立国产版的型号中竟也有5000字样!不知这是否代表其面板采用了更为先进的Advanced ALIS技术?国产版日立ALIS等离子电视为内置TV调谐器，比较有特色。注：国内发卖的绝大多数PDP，仍然停留在852×480的入门阶段，这在国外已经是三年前的水平了。目前，我国只有福建日立、上海索尼等少数厂商，生产XGA级的42寸PDP。

责编/龙哥

秘技天地 Top Secret

秘技是游戏中增添乐趣的调料，调料越丰富，游戏这道主菜就越好吃。原先我总喜欢在每条秘技后再多说几句，其实这样做反而失掉了务实的原则。做这个栏目，我认为就应该为大家尽量多地提供实用有趣的秘技，而不是写一些无聊的调侃。还是那句话，希望大家能在这个栏目中各取所需，并且能够拿出自己的秘技与大家分享！

栏目主持/责编　龙哥



黄金太阳Ⅰ、Ⅱ

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:5

※共通秘技

开机后同时按R、L和SELECT、START，然后继续游戏(读取记忆)，便会回到游戏经过最后一个村的教会，不过有几处地方不能用。这对于身陷迷宫困境起极大作用。

※《黄金Ⅰ》

到第二个沙漠，将魔法“下雨”和“逃离迷宫”设定为方便键L或R，然后用“透视”到达通往粉红色龙卷风的BOSS处用“下雨”并战斗，一次可得6千多金钱和大量经验值，接着“逃离迷宫”再进入（即走出外面再进入）到刚才处，途中有魔石回复EP，每打一次BOSS便会得一个HP全满的道具。如此重复，一个钟头以后，金钱、等级都会大幅提升。“HP”的道具会有许多个。

※《黄金太阳Ⅱ》快速升级法

游戏中期到海北の宝岛内，有一种奇异的鸟，每打一次（一只）经验上万，来回走动再打，只要有恒心，70级以上不算什么。

※音乐欣赏

选到对战模式里，在里面同时按R和L键与左下角的人谈话，便可以听到游戏中出现的美妙音乐。

——广西　钟导民



牧场物语2

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:3

※晴天大法

在家中看电视得知明天会下雨时,马上去邀请木匠明天来改造房子,第二天就会是晴天了。

——广西　钟导民



口袋妖怪·火红/叶绿

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:7

※妖怪和道具无限获得法

完成此秘技的前提是必须拥有2台GBA(SP也可），GBA超级记忆棒一根，GBA对战线一根，GBA版口袋妖怪卡带2盘（火红、叶绿都行）。2盘卡带在后文称之为A卡和B卡。

首先，用卡带A读取该卡在记忆棒中的记录，读取成功后，进入游戏把该卡（A卡）中要传送至B卡中的妖怪准备好（即想无限获得的妖怪)。然后中途记录，记录好后关机。将记忆棒拔去，接上对战线,将另一部机器与B卡准备好(注意B卡中一定要有一个能与A卡进行通信的记录),将A卡中想无限获得的妖怪传至B卡中,通信结束后，这个妖怪就会在B卡中出现。

然后关机，拔去对战线，接上记忆棒，再用A卡重复进行上述步骤，多次传送后，便可使许多珍稀的妖怪，变得一文不值。

道具也一样,只需把道具带在要传送至B卡的妖怪身上即可。这样一来大师球、升级药变成无限就不是梦想了。但你也要多次通信后才能实现（以上方法在红宝石与蓝宝石之间也能通用）。

——上海　唐晔峰



陆行鸟赛车

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:5

※隐藏角色

首先用陆行鸟通过9关后，就可得到飞龙赛车，然后千万不要以为就通关，后画面会进入改装赛车模拟，任选一台赛车进行改装后，进入最后一关胜利后，就会得最终幻想8中的男主角史威尔。

——沈阳　焉博



炸弹人故事

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:6

※20号卡拉朋取得方法

炸弹人故事想必大家都玩过吧，但是20号卡拉朋又有多少人见过呢？嘿嘿！告诉大家，只要在一处沙漠场景杀死所有从地上钻出的旋涡怪物，一定几率会在沙漠中出现一座绿洲，只要进入，就可以见到双眼通红的20号了，哈哈，赶快让它加入哦！

——北京　王威威



神游马里欧

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:4

※隐藏通道

关卡4酷冰冰雪山　进滑道滑至山洞时,往洞右侧靠,会发现隐藏通道,但与企鹅比赛时无效,切记！

——南京　俞彤

传统秘技V.



雪山兄弟

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:7

※一共70小关，每10关为一大关

第一关	FAXS	第二关	IKJL
第三关	ILTE	第四关	EKYT
第五关	ISAP	第六关	PFEX
第七关	IEJL		

第六关开始使用公主，公主继承上一关雪山兄弟的能力。

——河南　李晶



天诛3

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:8

※经测试，可以使用的秘技



体力回复

游戏中暂停，输入左、右、上、下、□、□、□

全部忍具

忍具选择画面中，按住R1+L1，输入下、□、□、右、□、□、上、□、□、左、□、□

增加忍具

忍具选择画面中，按住R2+L2输入□、□、□、右、下、左、上□、□

使用铁舟

标题画面中输入：L1、R2、L2、R1、左、右、L3、R3

所有配置

任务选择画面中输入：L3、R3、L2、R2、L1、R1

所有任务

任务选择画面中输入：L1、R1、L2、R2、左、□、L3、R3

特别任务

标题画面中输入：L1、下、R1、上、L2、左、R2、右

——上海　赵飞



阿拉丁

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:7

※跳关法

先按“暂停健”，然后输键A、B、B、A、A、B、B、A，顺序别错啦！

——潍坊　于新泉

S无敌金手指



忍者龙剑传3

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:8

※加血法

按住方向键+暂停健即可，一定要一起按，速度快点，多练习几遍就行了。对了，四个方向健都要按，或按方向键中间部分也可以，记住,一起按,血就会加满。 ——潍坊 于新泉



SD高达G世纪A

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※绝对隐藏剧情

你乐什么啊？

在17话《ソロモン攻略战》中，基拉与穆拉会自动组成小队，然后将小队队长变成穆拉,前往地图右下方按兵不动(至于芭基露露的舰队就让其他的队友去狂殴吧)，等阿斯兰与克鲁泽(以下简称面具男)发生战斗事件后，让穆拉小队与面具男战斗，开始战斗时穆拉与面具男有对话，之后让面具男将穆拉击坠，发生剧情，穆拉与面具男同归于尽，《高达SEED》经典剧情参上！穆拉：“哼哼，我果然是将不可能变成可能的……”。玛琉：“穆——！”剧情完结后可得735点经验值。最后提醒各位玩友，想看剧情要三思，因为剧情一旦发生后，以后就无法再使用穆拉了。 ——广东 陈海彬



真·魂斗罗

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:7

※30条命

在标题画面中用2P输入上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、L3、R3，成功后会听见效果音。 ——河北 武文杰



KOF EX2

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:5

※最高Hits数

KOF EX2的最高Hits数为99Hits，要达到99Hits方法如下：

使用人物坂崎琢磨，援护为雷安娜。对手在版边限定，输入跳跃重K+下重P+↙→+重K+→↘↓↙←→+轻P，发完招后立刻派援护，待援护将对手炸起来后又立即输入→↘↓↙←→+轻P，如此反复便可实现99Hits。我在这里提醒大家一下，99Hits后再加1Hit又会从1Hit开始显示。 ——湖南 胡江峰



战国无双

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※超级寻宝大法

选光秀的地狱难度，本能寺之变，把战场的宝物都搜刮完，这时候信长也跑走了，过关……宝物入手。数值非常之高。即使是刚入手的玩家也可以用此方法收集宝物。

选好地狱进入游戏后，记录，重启！重新调整难度为easy！再进游戏宝物属性不变，难度却大幅下降！



实况足球7国际版

●游戏推荐度:9 ●金手指实用度:7

※RAW格式

M

910CF234 0C436CD0

全部Cup gallery

114C8590 0000FFFF

99999 WEN

214C859C 0001869F

防死机密码

D1619D64 000000F6

21619D64 100000F6

L1+L2 HOME 99点

D12F9246 00000180

21564BFC 00000063

D12F9246 00000180

21564C00 00000063

D12F9246 00000180

21564C04 00000063

＊配合防死机密码一起使用

R1+R2 AWAY 99点

D12F9246 00000060

2156756C 00000063

D12F9246 00000060

21567570 00000063

D12F9246 00000060

21567574 00000063

＊配合防死机密码一起使用



荣誉之战

●游戏推荐度:7 ●金手指实用度:7

※RAW/Xploder格式

M

F0100008 001219A7

生命值

201C6EBC E4A200C4

Infinite：Block和Adrenaline

201ED060 46000002

一击必杀（须配合Health使用）

20130E04 46000001

隐藏全开

206DCA80 43646E45

206DCA84 5F656E69

206DCA88 00003152



鬼武者3

●游戏推荐度:8 ●金手指实用度:6

※必须码

EC841374 1456E60A

※吸入魂快速达到上限99

1C814C90 1456E7A5



高智能方程式GPX

●游戏推荐度:7 ●金手指实用度:8

※RAW/Xploder

M

F0100238 000001FD

钱数变最大

0014DDF0 00000000

GPX、Point战、Survival、TA全Clear＆卡片全入手

204E3334 FFFFFFFF

204E3338 FFFFFFFF

204E333C FFFFFFFF

204E3340 FFFFFFFF

204E3344 FFFFFFFF

全机械（包括全涂装）购入可

204E3354 FFFFFFFF

204E3358 FFFFFFFF

持有全部机械

204E336C FFFFFFFF

204E3370 FFFFFFFF

持有全部GPX

204E3380 FFFFFFFF

持有全部隐藏BGM

104E3382 FFFFFFFF

＊注意 关于持有全部隐藏BGM的代码

25、26、27的出现需要和GPX、Point战、Survival、TA全Clear＆卡片全入手并用。

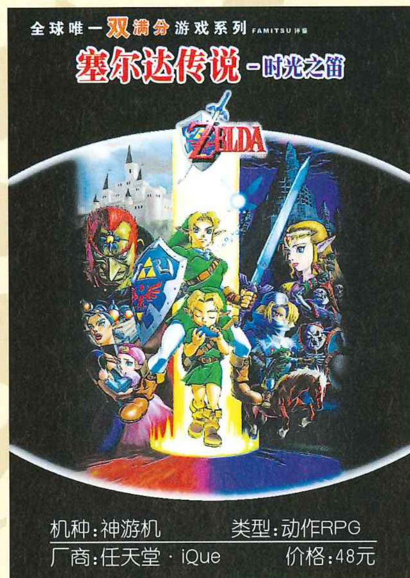


秘技征集中

凡有秘技欲与众人分享者，请来信至：北京安外邮局75信箱 秘技天地栏目(收) 100011

「N64」优秀游戏恶补进阶班 第6期

i堂Q 神游机 大攻略



(接上期)

■特约作者/北京狗狗
■编排/宇部

塞尔达传说·时光之笛



时光之笛发售已有一段时间，大家也烧来玩过了吧，是不是觉得很震撼呢？完美的系统、出色的操作感、舒服到极致的运镜，仿佛真正的世界就在你面前一般。本文将抛开攻略，把时光之笛在通关之外的一些要素进行讲解，希望大家能喜欢。为了方便，使用了模拟器的截图，望大家能够原谅，有任何不明白的地方可联络stefanzhao@hotmail.com。

本文大体分为以下几部分：

1：36颗心之碎片的收集
2：100个金蜘蛛骷髅碎片的收集
3：时之笛的所有面具
4：全部6处大精灵泉的位置及作用
5：全部小精灵泉的位置
6：时之笛最强剑的获得
7：所有武器升级一览
8：在过关时最容易遇到的问题
9：总结

地点24 forest_temple,在森林的神殿里面一共可以取得5个金蜘蛛的遗骸。

第四个：推荐取得长锁链钩以后再来这里取得这两个金蜘蛛的遗骸。

短锁链钩：这个金蜘蛛位于西北角的庭院里面。你只要能够到达位置1所示的罗马柱的横梁上就可以只使用短锁链钩就取得这个金蜘蛛的遗骸了。还是回到大厅，进入大厅西侧的门，进入后。在扭曲长廊处于笔直的状态下通过（也就是门口眼睛闭上的状态下），跳入屋子内的地洞再出门即可达到罗马柱的横梁上了，用短锁链钩杀死后取得。条件：成年、短锁链钩、时间不限。









长锁链钩：来到庭院里，直接使用锁链钩，即可杀死后取得。条件：成年、长锁链钩、时间不限。

第五个：位于地下2层，把四个鬼魂全部杀死后，就可以乘坐森林神殿大厅中央的电梯来到地下2层，通过推机关使自己来到地图上所示的有宝箱的房间即可看见金蜘蛛，直接用锁链钩杀死后即可取得。条件：成年、锁链钩、时间没有限制。





以上游戏画面截取自N64版，在译名上与IQUE版可能略有出入，请读者见谅。

地点25 fire_temple，在火之神殿里面一共有5个金蜘蛛。

第一个：来到火之神殿后进入一层东侧的门，这个房间







里面有一个断了的吊桥。在这个房间的正北方台子上边有一个带有时之标志的石头，吹奏“时之歌”使石头来到靠近地面的位置，再借助石头爬上那个高台，进入红色标记所示之门，第一个金蜘蛛就在这间房子里，直接用刀砍就可以。条件：成年、时之笛、时间无限制。

第二个：来到神殿的三层有好多石头在滚的房间(可以称之为滚石迷宫^_^)，在这间房子的东北角有一堵墙用刀砍会发出和别的墙壁不一样的





声音，用炸弹炸开这堵墙就可以看到金蜘蛛，用刀砍死后取得。条件：成年、炸弹、无时间限制。

第三个：还是刚才三层的滚石迷宫，首先你要来到迷宫的高处的一层，如图所示，首先站在位置1吹奏“稻草人之歌”，然后在2的位置就会出现稻草人，用锁链钩射向稻草人以达到位置2，再从位置2向位置3发射锁链钩，就会到达位置3的那个平台，然后平台会上升进入到一个房间，再打开门进入到下一个房间，然后顺着铁丝网向上爬就会看到金蜘蛛，用锁链钩杀死后爬上去即可







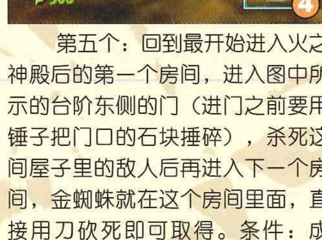






取得。条件：成年、锁链钩和稻草人之歌、无时间限制。

第四个：从取得第三个金蜘蛛的铁丝网继续往上爬，遇到门后打开，往右走几步后回头就会看到图中的金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、无时间限制。



第五个：回到最开始进入火之神殿后的第一个房间，进入图中所示的台阶东侧的门（进门之前要用锤子把门口的石块捶碎），杀死这间屋子里的敌人后再进入下一个房间，金蜘蛛就在这个房间里面，直接用刀砍死即可取得。条件：成年、锤子、无时间限制。







地点26 ice_cavern，冰洞。在这里可以取得3个金蜘蛛





第一个：位于有大扇页的房间内的墙壁上，地点见地图，用锁链钩杀死后取得遗骸。条件：成年、锁链钩、没有时间限制。

第二个：从刚才第一个有大扇页的房间进入地图右侧的房间，在这个房间你会发现一个心的碎片，金蜘蛛就位于这个房间的心的碎片旁边的墙壁上，用锁链钩杀死后取得遗骸。条件：成年、锁链钩、没有时间限制。





（未完待续）





足球学堂 拼来吧！② SOCCOR SEMINER

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19
	类型：SPG	价格：6980日元 其他：——

■文/完全实况攻略组　编排/宇部

《WE系列》发展至今，游戏中越来越多的操作方法，使玩家们越发难以全面熟悉其相应的操作技巧。从PS2时代的《WE》开始，一些动作的操作复杂化和判定严谨化使游戏对整个操作层面提出了更高的要求。下面就让我们一起深入研究在《WE7I》中可实现的一些不应错过的技术动作。虽然以下有些动作实用性不高而难免略显鸡肋，导致大家忽略甚至遗忘，但其实只要我们能合理纯熟地运用，我们还是可以为这些"鸡肋"添味而不至于难以下咽的。

一：马赛回旋

●右摇杆旋转270度以上。【实用度：2 华丽度：4】

动作效果	踩球转身的控球过人动作。

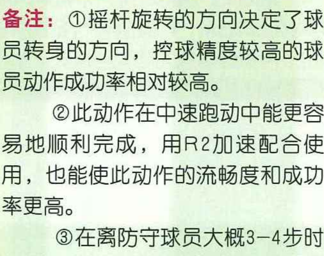












备注：①摇杆旋转的方向决定了球员转身的方向，控球精度较高的球员动作成功率相对较高。

②此动作在中速跑动中能更容易地顺利完成，用R2加速配合使用，也能使此动作的流畅度和成功率更高。

③在离防守球员大概3－4步时使用，并且转身方向为防守球员重心方向的反方向，能成功盘球过人的机会也较大。

二：挑球过人

1：右摇杆下→上方向摆动：【实用度：2 华丽度：3】

动作效果	从正面向前挑起皮球过人。









备注：①：本作新增操作。用右摇杆按下→上的顺序快速摆动即可。在跑动中发动此动作，挑球的距离会比静止时要短。

②：在离防守球员大概3－4步距离的时候使用，可避开防守球员的飞身铲截，与喜欢使用○拦截的玩家对战时更能体现其作用。

2：接球球员背对方向键+R1/R2：【实用度：1 华丽度：4】

动作效果	从正面向后挑起皮球转身过人。

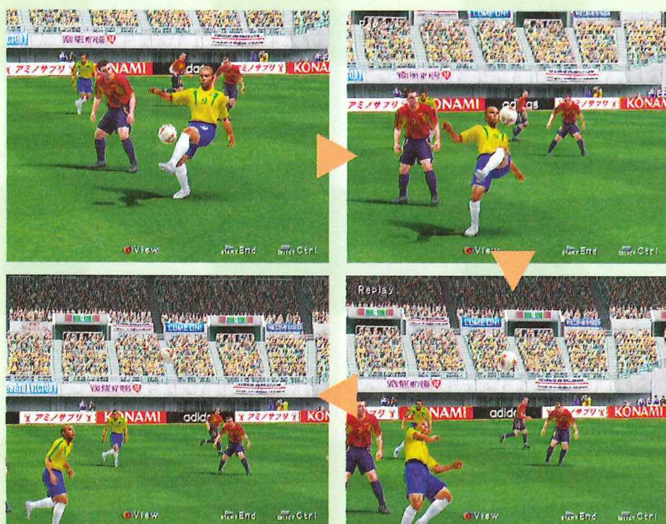
备注：①：皮球最好是落在球员的胸部和膝盖之间时才开始操作。

②：球员在接球前按住R1不放能使球员在控制来球时控得更高，这样就使玩家有更多的准备时间和空间来完成挑球的动作。

③：在比赛中，如果使出挑球后，电脑会自动控球球员转身并准确地预测到皮球落点，从而相对地能比其他球员更快地回追到皮球。







④：挑球过人后，硬直时间很短。基本上，只要球员回追并接触到皮球后，玩家便可立刻自如地控制皮球了。所以玩家是完全可以实现现实中那些挑球过人后，球不着地大力抽射的精彩场面的。

三：假射

1：□/○+×【实用度：4 华丽度：3】

动作效果	做出假射门，真扣（趟）球的动作。



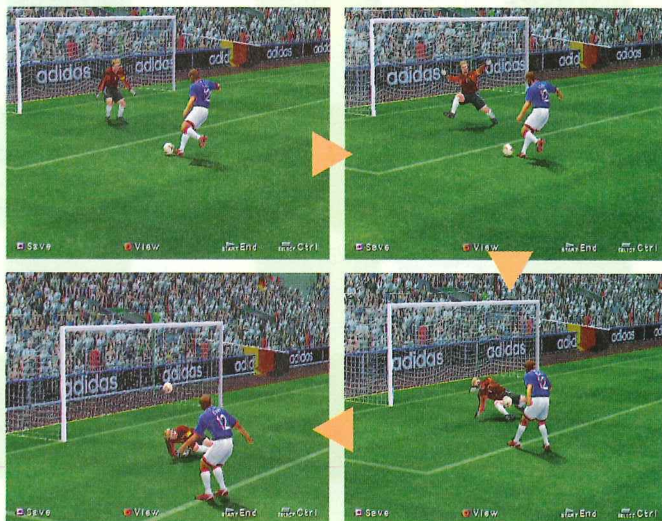
备注：①：假射是早在PS时代的《WE4》就已经出现的动作，并且其操作方法也是从此作开始确立下来。在按□/○后，只要在起球脚未触碰到皮球前，按×即可。按×的时间前后，能决定动作的幅度大小，效果也会有细微不同。

②：可分左右两个方向使出，简单按左右键就可以了。动作不同之处是，球员如果是右足利的话，向右操作的话，球员就会用右脚外脚背向右趟球。而如果是向左操作的话，球员就会用右脚内脚背向左扣球。左利足球员反之。

③：在离门将大概3－4步距离的时候使用，基本上没有1 vs 1キーパー（1-on-1 stopper）特技的门将都会被骗倒在地。越往后按×，效果越明显，也越容易骗具有此特技之门将。

2：□+R1/L1：【实用度：4 华丽度：3】

动作效果	可做出摆腿射门的假动作，实则吊射的动作。



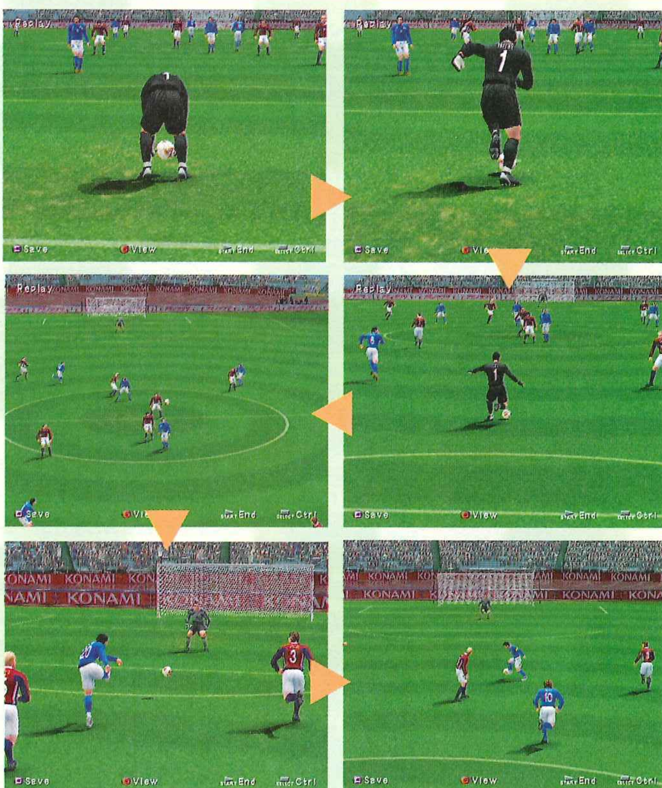
备注：①：球员射门时在腿还未接触到球期间，按R1不放即可。越迟按R1效果越好，连续按R1会对球员摆腿的假动作次数产生不同影响。

②：在离门将大概3步距离的时候使用，效果很好，一般都能成功欺骗门将倒地扑救。

四：R1

●【实用度：2 华丽度：1】

动作效果	门将盘球出击。



备注：①：门将在抱住皮球的情况下，按R1不放即可。

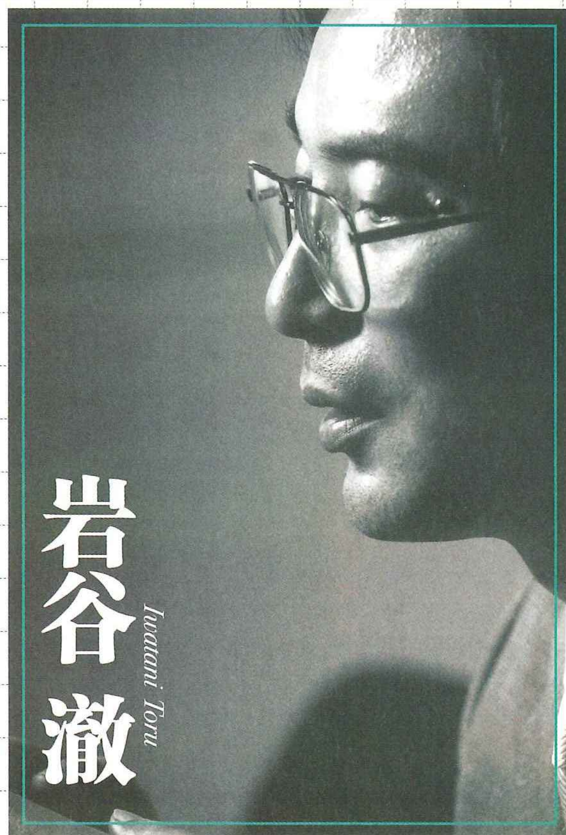
②：适用于对方后场防守球员未完全回位时，可作快速反击的前奏。

●从《WE7》开始，KECT为游戏加入了更多全新而华丽的动作，虽然这有些华而不实的味道，但只要我们成功使出这些极具观赏性的动作，比赛场面必定更趋精彩！而这也正符合了KECT追加此类动作的初衷。

创造游戏方程式 GAME EQUATION

～游戏从业者的传奇～

吃出来的岩谷澈「吃豆」



"在一个四面封闭的空间内，有一个长相类似意大利皮萨的可爱生物正在迷宫一样的通路之间躲避怪兽的追捕，他一边逃跑还要一边吃那些点心或是豆子，以便能获得更多的"体力"；在这个空间的四角有着"无敌金币"，一旦他吃下"无敌金币"之后，形势就会发生逆转——这个可爱的生物就会转而去捕食那些怪兽……"说到这里，我想很多人就已经猜到了这个游戏就是NAMCO的早期游戏《PACMAN》（《吃豆人》）。而"吃豆人"这个游戏和形象的创始人就是岩谷澈。

在岩谷的幼年时期，由于父亲的工作地点经常发生改变，所以，他自然也是随着父亲四处"漂泊"，像东京、秋田、仙台、盛冈等地都有岩谷的足迹。岩谷小的时候非常的顽皮，自己的爱好也是非常的广泛，他经常自己拿着铅笔到处涂鸦，又或是经常做出一些小实验小"发明"。高中的时候，岩谷也和当时其他的年轻人一样，开始穿起了喇叭裤并频繁地出入于保龄球馆等娱乐场所。充满了叛逆心理的他还积极地参加各种社团组织并投身到大大小小的示威游行中去……之后，岩谷进入大学继续深造，主攻电气抵抗，电子回路和变压器的研究。说到自己的专业，岩谷坦言是受到了父亲的影响（因为当时岩谷澈的父亲在NHK做技术工人），也许正是这种专业的选择才为岩谷未来进入中村制作所（现在的NAMCO公司）铺平了道路吧。

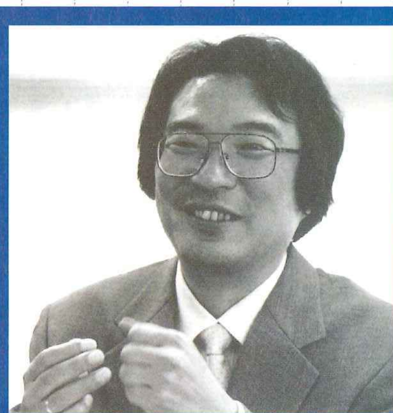
在学校的时候，岩谷就特别喜欢弹球戏（PINBALL），所以进入公司伊始，岩谷澈是抱着"一定要做出点什么"的想法去投入工作的，他特别想制作有关于弹球戏的游戏，但是得到的回答却是"我们公司不生产弹球戏"，这件事或多或少的给予了岩谷一定的打击。因为在当时，中村制作所还是以生产游园设施为主要的目的。至于说中村制作所为什么会走上电子游戏制造商的道路则要从1972年收购日本ATARI说起。

在1966年的时候，中村制作所在东京大田区的工厂正式建成投产，从而形成了研发、制造、销售一条龙的局面，与此同时，制作所还取得了迪斯尼人物的使用许可权，之后，中村制作所就不断推出各种深受大众喜爱的电动娱乐器材，公司的经营状况自然也是节节攀升。这一切都为后来收购日本ATARI提供了资金保障。1972年，世界上游戏业的龙头老大ATARI出于内部的结构调整而急于抛售其在日本的子会社，中村雅哉（中村制作所的创始人和老板）获得信息后马上对该企业做了实地考察。虽然当时中村对那些闪闪发光的电脑一窍不通，但是当他看到整洁的办公室里着装统一的年轻工作人员们正用一大堆的阿拉伯数字在电脑屏幕上变换出各种几何图形的时候，他还是被深深震撼了，于是决定收购日本ATARI。由于ATARI急于甩手日本分部，所以只开出了100万美元的低价，即便如此对于中村制作所来说那也是全部的家当了，所以遭到了公司内部保守人士的反对，不过最后还是在中村的努力下收购成功。实际上这是一笔非常划算的买卖，ATARI日本无论技术人员还是开发设备都是当时亚洲首屈一指的，所有的这一切便成了未来Namco的基础。

之后，中村制作所便开始了他在游戏界的生涯，而岩谷澈的真正实力和才能也是在这个时候逐渐显现出来的。在日本，棒球被人们称作是"国球"，无论是大人还是儿童，对棒球都有着不同一般的热爱，岩谷自然也不例外。但是，岩谷和一般人所不同的是他非常讨厌实力强大的球队（例如日本巨人队），喜欢的是一些实力相对弱小的球队（例如日本燕子队），这也许是因为他厌恶强大同情弱小的缘故吧，而这样的一种心理也或多或少的影响着他的游戏。1977年，中村制作所正式改名为NAMCO，次年第一款街机游戏《GEE BEE》发售。这部作品的企划和绘画设计都是岩谷澈来担当的，而程序的设计师则是现在的执行役员——石村繁一。而真正在业界崭露头角则是79年夏季推出的《小蜜蜂》。《小蜜蜂》这款纵向射击的不朽名作完全涵盖了以后NAMCO游戏的所有特征——近乎完美的操作性、丰富绮丽的色彩图像、合理的关卡设计。比较起前一年TAITO大红大紫的《太空侵略者》，《小蜜蜂》在各方面都凌驾其上一筹，因此很快就成为日美两地炙手可热的街机产品。同样，这部作品也是出自岩谷澈之手。而真正令岩谷澈名声大震的游戏则是1980年推出的《PACMAN》。

（注：日文中岩谷澈的"澈"字应为"彳"旁，因中文字库里没有，故用"澈"字代替）

在当时的日本，进入游戏中心游玩的人大多是一些男子或是中小学的学生，岩谷看到这种情况后，觉得太多的射击、杀戮性的游戏非常不利于学生的成长，而且游戏也没有发挥真正的作用：因为游戏是给所有人带来欢乐的，而在日本绝大部分的女性并没有享受到游戏的乐趣，岩谷认为这是因为并没有真正适合女性玩家的游戏。所以，在制作了几款游戏之后，岩谷决定在游戏理念和游戏方式上作一些大胆的创新和设想，并开始了新游戏的研制和开发工作。《PACMAN》这款游戏的灵感来源于一个动词——食べる（也就是汉语中“吃”的意思），因为岩谷认为大多数的女孩子都有吃零食的习惯，所以，“如果以‘吃’来作为游戏方式的话或许会受到女性玩家的喜爱也说不定呢！”同时，要想吸引更多女性玩家的目光，游戏自然就要没有杀戮和血腥，而操作自然也是越简单越好，这样可以让任何的玩家都能够很快上手。在这样的制作理念下《PACMAN》就诞生了，游戏中，玩家只需要一个操纵杆就能体会无限的游戏乐趣，这只黄色小精灵纵横驰骋在迷宫中，一张大嘴巴把路上所有的食物都迅速吞吃掉，但不时还有怪物出现搅局…制作人还在游戏特点关卡设计了简明而不失于诙谐的串场，高度的趣味性使得这个游戏在推出当年就在全球范围销售了30万块以上的街机基板（仅美国就突破了12万板）。在NAMCO的精心包装下PACMAN和他的族人们变成了偶像级明星，先后成为了《时代周刊》和《主妇必读》等时尚杂志的封面人物、由大牌歌星辛纳特拉等演唱的《PACMAN POWER》连续数月雄踞流行音乐排行榜前列、美国各大电视台也几乎不约而同地在周六黄金时段播放根据《PACMAN》改编的动画节目。看来，游戏也是没有国界的，只要是好玩的游戏，无论到哪里都会赢得人们的喜爱。



[岩谷澈]
1955年1月25日出生，出生地是东京都目黑区。1977年从东海大学工学部毕业，同年进入中村制作所（现在的NAMCO公司）工作。



《PACMAN》的巨大成功让岩谷自己都不敢相信，《PACMAN》在美国发售的时候岩谷特意去会场看了发售的情况，当他看到人们对游戏的大加赞赏和抢购风潮后，自己终于松了一口气，因为自己的努力没有白费，岩谷澈获得了成功。同时《PACMAN》也让NAMCO在1981年3月决算期的销售额突破了一亿美元而将所有的竞争对手都远远的抛在了后面。后来有人问到岩谷澈“吃豆人”形象的来历时，岩谷说：“也许很多人都想不到,它的形象是我在吃皮萨的时候决定的。当时吃皮萨的时候，我只拿了一块，当我看到剩下的皮萨时我就想干脆就用皮萨的形状来作游戏的人物吧！”所以，我们现在看到的吃豆人就好像是少了一角的皮萨一样。在游戏中，我们可以看到红、黄、蓝等五颜六色的怪物，其实当初岩谷在决定怪物的用色时着实费了一番脑筋。岩谷澈的本意是把怪物全部用红色来表示，因为在当时红色是很多女孩子喜欢的颜色，但同时他又认为如果把怪物设计成五颜六色的话会更加的可爱，由于很难拿定主意，岩谷便在公司内部作了一个民意调查，结果发现大部分人还是喜欢五颜六色，所以最后岩谷澈遂决定采用多种颜色来表现怪物的存在。

1983年，FC登上了历史舞台，在当时,NAMCO已经占据了街机市场73%的市场份额,但是FC的出现还是引起了当时业界的轩然大波，NAMCO的领导们自然也是对其高度重视。1984年春天的时候,FC的销量略有下滑，而任天堂此时也开始大力发展第三方软件厂商,NAMCO就在此时与任天堂达成了合作计划,开始逐渐地向FC移植自家的王牌街机游戏，1984年9月7日,NAMCO首款FC游戏《小蜜蜂》发售,1984年11月2日,《PACMAN》发售，这其中自然少不了岩谷的努力，由此NAMCO便开始了家用机游戏的开发与制作……

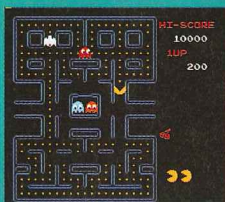
也许在现在看来，《PACMAN》这种游戏是那么的“简陋”，毕竟人们是越来越喜欢华丽的CG了；也许在现在看来，《PACMAN》这种游戏是那么的“幼稚”，因为人们越来越喜欢挑战极限了。但是我敢说：《PACMAN》的游戏性是任何作品都不可能取代的，因为蕴藏在简单操作下的那种无穷的乐趣是任何游戏都无法比拟的。

目前，岩谷澈担任NAMCO孵化中心主任的职务，同时还为培养更多优秀的游戏制作人而热心活动着，虽然现在他已经很少从事游戏的直接研发工作了，但是他的那种制作理念却影响了一代人，或许在不久的将来我们又会看到像《PACMAN》一样既简单又好玩的游戏！

岩谷澈的代表作——《PACMAN》

●发售日期：1980年　●媒体：街机　●销量：30万

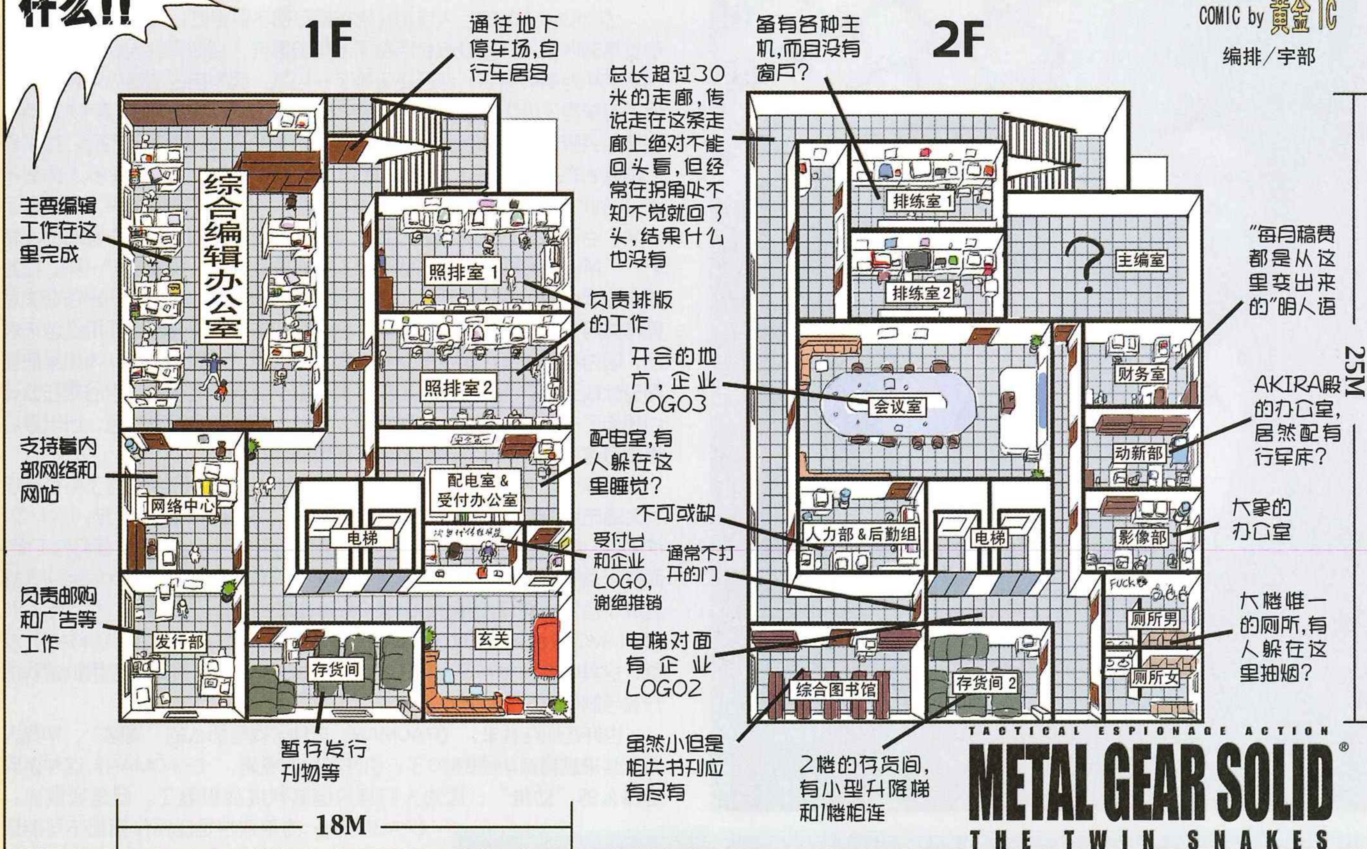
在一个四面封闭的空间内，有一个长相类似意大利皮萨的可爱生物正在迷宫一样的通路之间躲避怪兽的追捕，他一边逃跑还要一边吃那些点心或是豆子，以便能获得更多的“体力”；在这个空间的四角有着“无敌金币”，一旦他吃下“无敌金币”之后，形势就会发生逆转——这个可爱的生物就会转而去捕食那些怪兽……



■责编：宇部



METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES
上
COMIC by
黄金IC
哼哼!
哼哼!
这个月的稿费。
这下不用吃菜包子了。
啊累?
你的稿费不在这里，想要的话就来一楼编辑室找
请问?
风林
哦!是你啊!来得正好!
大象
啊?
这,这是什么呀!
这是帅哥K1邮购来的"VR合金装备体验服",帅吧?
穿上这个就能变得和SNAKE一样。
麻醉枪,雷达,纳米通讯机一应俱全。
而且还能做出SNAKE的全部动作。
走路还没有声音呢!厉害吧?
那为什么给我穿上?
哼哼哼
想要稿费是不是?自己去找!
就用这身衣服!



你说什么!!
编辑部平面图?
建这楼的家伙该拖到学校后面活埋!
比例尺 1:300
COMIC by 黄金IC
编排/宇部
1F
2F
通往地下停车场,自行车居多
总长超过30米的走廊,传说走在这条走廊上绝对不能回头看,但经常在拐角处不知不觉就回了头,结果什么也没有
备有各种主机,而且没有窗户?
综合编辑办公室
主要编辑工作在这里完成
照排室1
照排室2
负责排版的工作
开会的地方,企业LOGO3
会议室
排练室1
排练室2
主编室
"每月稿费都是从这里变出来的"明人语
财务室
AKIRA殿的办公室,居然配有行军床?
动新部
配电室&受付办公室
配电室,有人躲在这里睡觉?
支持着内部网络和网站
网络中心
电梯
不可或缺
人力部&后勤组
电梯
大象的办公室
影像部
受付台和企业LOGO,谢绝推销
通常不打开的门
负责邮购和广告等工作
发行部
存货间
玄关
电梯对面有企业LOGO2
综合图书馆
存货间2
厕所男
厕所女
大楼唯一的厕所,有人躲在这里抽烟?
暂存发行刊物等
虽然小但是相关书刊应有尽有
2楼的存货间,有小型升降梯和1楼相连
18M
25M
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES



hohoho,电击中受的气总算出了!
hahaha,虽然没有原因,但是也笑吧!
地图
为了让你画好这期的"合金装备"我们才特意设计出这个办法。
你的稿费就藏在主编室,你要努力咯!
主编
当然如果你被大楼里的任何一个人发现,VR服就会让你GAME OVER
好好体验"极限的潜入感"吧!呵呵呵!
SNAKE回旋踢!!
我绝对不要再吃菜包子了,看我的吧!
这就开始啦?
to be continude...

贺 大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.100

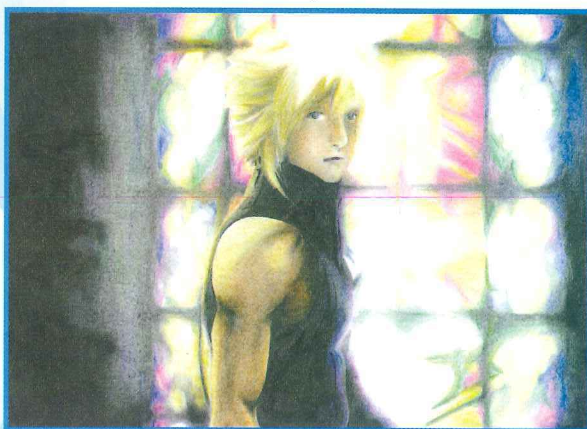
飞月留言板

恭祝大墙画廊第100期达成！虽然一路磕磕碰碰、几经波折，但在大家的扶持下大墙画廊还是走到了今天。飞月由衷地感谢读者们的支持，没有你们也不会有今天的画廊。希望各位今后也能创作更多更好的作品，继续支持这个栏目。让我们携手一起创造大墙200、大墙500吧！



←大墙万岁 广东 胡玉珊

说得好！让我们一起来高呼大墙万岁吧！



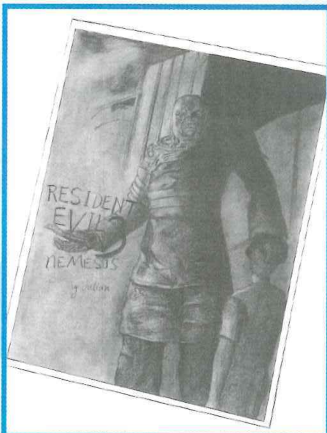
←归来少年 广西 黄湘元

图中的光影效果能再现到这个程度确实很不错了。一想起今年夏天又可以见到克劳德，心中不禁雀跃不已！



↑西风狂诗曲 山东省 曹超

头发从黑色变成黄色也就罢了，但是裙带和背景的部分是不是太偷懒了呢？



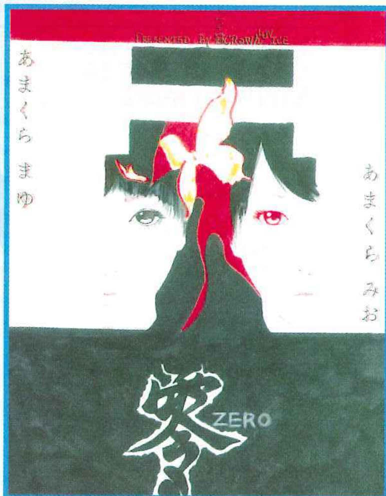
↑请进 广西 蒋义彦

这，这种门童，谁敢进去啊……走进去的话大概就不是生化危机而是生死危机了吧。



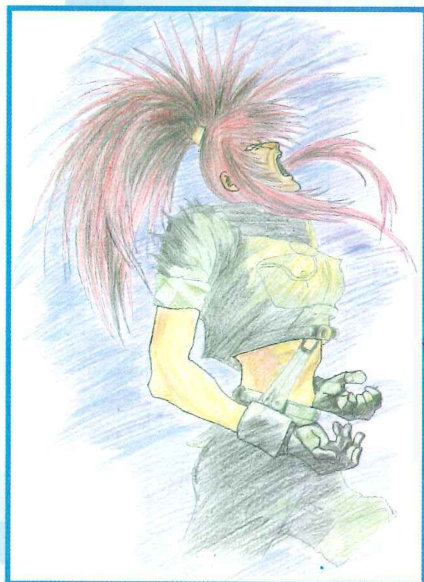
→街头霸王肯 安徽 李昂

网点纸运用得不错啊。将出身豪门的肯画得不怒而威，眉宇间充满了傲气与霸气。下次继续努力哦！



↑零 上海市 王冠

最近茧和零的人气不但没有下降反倒大有超越绯花的势头。这对双胞胎姐妹果然厉害啊。



←暴走 山东省 刘佳

Leona不愧是怒队的啊，如果旁边再画上一个暴走八神就是绝配了。

海贼王香味衣形挂饰



本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款海贼王精美挂饰。

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）本店已迁址

http//:rm-game.yp.sohu.net E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

邮购 维修 回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

主机	价格
50000型(限)硬盘.网卡	2580元
50001型/50006单机配	1680元
39001型原机配置	1480元
XBOX港版(限)正版盘2张、遥控器	1850元
XOBX主机(港版)单机配	1650元
XBOX日版(限)含正版盘、遥控器	1890元
NGC+GBAPLAYER	1630元
NGC单机配(日)	1150元
NGC单机配(美)	1150元
任天堂神游机	598元
神游机+五款中文游戏	698元
GBASP(日)+原装电池	850元
GBASP(美)+原装电池	820元
GBASP日/美+单机配	750元
GBA普通版主机	490元
GBA金银限定版主机	520元
GBA(日)橙、黑限定	550元
PSONE101/103 单机	520元
PSONE101/103 套机	690元
PSONE101+原装屏幕套机	1380元
DC原装美版(套机)	720元
DC组装日版(单机)	530元
DC组装日版(套机)	780元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。欢迎邮购

游戏套餐

- PS255000型限定版(日)+原振柄+原8M记忆卡+电源+GT4原版盘+原装IC+摇控器+支架 2180元
- PS255006型限定版(港)+原振柄+原8M记忆卡+电源+GT4原版盘+原装IC+摇控器+支架 2160元
- PS250001型/50006/50007+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+电源+支架+DVD游戏 1850元
- X-BOX港版套机(港)X-BOX主机(港)+原柄1支+AV线+电源+原装IC+原装摇控器+原版光环，俄罗斯方块+星球大战(3套正版游戏)1870元
- X-BOX日版套机(日)X-BOX主机(日)+双原柄2支+AV线+电源+原装IC+原装摇控器+原版光环，微软赛车(2套正版游戏)2050元
- NGC(美版)套机+原柄+原装记忆卡+电源+AV线+IC 1050元
- PSONE101普通套机PSONE101主机+双振柄+原记忆卡+电源+AV线+游戏690元
- PSONE101豪华套机PSONE原装101主机+原装PSONE液晶屏幕(5.5寸)+原振手柄+原记忆卡+AV线+电源+IC+游戏 1290元
- GBASP豪华套机+GBA卡(任选)+GFLASH刻录器+128M刻录卡+原装充电器+原装贴膜+专用包+放大镜+摇杆+专用耳机 1150元(免邮费)
- GBASP普通套机GBASP+GBA卡(任远)+原装充电器+原装电池+原装贴膜+专用包+放大镜+摇杆+专用耳机890元
- GBA豪华套机+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+XGFLASH刻录器+128M刻录卡+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯880元(绝不事后补款，配件少一赔十)
- GBA套机+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯650元(绝不事后补款，配件少一赔十)

好消息

- 二手PS主机＋1180元＝PS2主机
- 二手PS主机＋180元＝GBA彩机
- 二手PS主机＋150元＝二手DC主机
- 二手PS主机＋450元＝GBASP彩机
- 二手DC主机＋1130元＝PS2主机
- 二手DC主机＋150元＝GBA彩机
- 二手DC主机＋750元＝二手NGC主机
- 二手DC主机＋490元＝GBASP彩机
- 掌机以旧换新GB薄机＋350元＝GBA彩机
- GB薄机＋180元＝GBC彩机
- GBC彩机＋260元＝GBA彩机
- GBA彩机+420元＝GBASP夜光彩机

免邮费

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

PS2回收750—950元、PS回收180—290元、DC回收260—350元、NGC回收550—750元、XBOX回收800—990元、GBA回收240—380元、GBASP回收500—580元、GBC回收150—240元、GB薄机回收80—130元

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

品名	价格
二手PS2主机39001/30001/39006/39007+双振动手柄+原装8m记忆卡+10款游戏+AV线+电源	1050元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1250元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏(任选一张)+原装记忆卡	920元
二手GBASP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	630元
二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	390元
二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	280元
二手NGP主机+原版游戏卡(一盘)	200元
二手WSC主机+原版游戏卡(一盘)	280元
二手GB薄机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	150元
二手DC美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	420元
二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手PSONE主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	360元
二手土星主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元

GBA4M记忆棒 55元　GBA8M记忆棒 85元

新品介绍

- GBAXGFLASH2刻录卡(256M)无需刻录器650元
- PS2原装太鼓达人专用鼓430元
- PS2专用摄像游戏EYETOY含正版游戏一张，原装PS2专用摄像头一支，内含十余款游戏，日版530元 美版480元
- NGC专用手鼓+NGC原装手鼓游戏590元
- PS2鬼武者3专用刀（原装）对应鬼武者及三国无双、战国无双
- PS2最终幻想X-2原装双枪
- NGC原装GBAPLAYER在NGC上用玩GBA游戏 450元

PS2、XBOX、GBA、NGC、GBASP、DC、PSONE配件

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5	X-BOS原装记忆卡	120/5	DC FC模拟器	30/5	合金装备笔盒	40/5
GBA充电器＋电源	29/5	GBA摇杆	10/5	PS2光枪1	50/5	DC GB模拟器	30/5	樱大战烟盒	40/5
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5	NGC220V电源	120/5	DC SFC模拟器	40/5	樱大战火机	48/5
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5	PSONE金手指	65/5	DC MD模拟器	30/5	樱大战笔盒	40/5
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	DC光枪	50/5	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	590/5	便携液晶电视5寸	450/5
GBA原装贴膜	45/5	GBASP专用耳机接口	20/5	DC专用鱼枪	70/5	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	950/5	便携液晶电视6寸	550/5
GBA对战线(2条)	30/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	PS2.NGC.XBOX专用VGA	240/5	GBA原装金手指	150/5	便携液晶电视7寸	650/5
GBA对战线(4条)	45/5	GBASP七彩腰包	20/5	PS2原装分量端子线	180/5	FF10/FF8精装怀表	85/115	PSone原装屏幕	850/5
GBA专用灯	15/5	GBASP专用耳机	15/5	PS2原装8M记忆卡	140/5	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	PSone组装屏幕	430/5
GBA放大镜＋灯	30/5	GBASP专用原装电池(600豪安)	180/5	PS2手柄4分插	85/5	FF10/FF8夜光手表	75/65	GBA电视接收器	290/5
GBA透明皮套	15/5	GBASP专用组装电池(600豪安)	50/5	PS2原装光头(拆机)	420/5	FF10/FF8情侣表	130/120	GBALINK烧录卡128/256m	350/490
GBA七彩皮套	20/5	X-BOX原装摇控手柄(可充电)	190/5	PS239001原装光头	290/5	FF10/FF8 ZEP打火机	35/5	GBA-EZ II-FLASH128/256M刻录卡	490/750
GBA七彩腰包	29/5	X-BOX分量线	50/5	PS2无线手柄	90/5	FF10/FF8烟盒	35/5	GBA-XG II-FLASH128/256M刻录卡	350/550
GBA七彩挎包	29/5	X-BOX光枪	150/5	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	360/5	合金装备烟盒	40/5	FF8/FF10项链套装	45/55
				DC VGA	60/5	合金装备火机	48/5	FF8/FF10钱包	45/55

GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA卡带	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
GBA瓦里奥	46/10	GBA快打旋风	29/10	GBA机战A中文版	46/10	GBAV拉力3	45/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA机战D(中)	46/10	洛克人4（兰）	48/10
GBA玛里奥赛车	29/10	GBA风之少年	29/10	GBA大战略	46/10	GBA魔法假日(中文)	46/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	46/10	GBA龙珠Z2	46/10	CT特种部队	48/10
GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA皇家骑士团外传(中)	46/10	GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA风之少年2	29/10	GBA圣剑传说	85/10	GBA鬼武者战略版	46/10	幽游白书	48/10
GBA龙战士	29/10	GBA幻想水浒传	46/10	GBA银河之星	46/10	GBA机战R(中文)	46/10	GBA星之卡比	46/10	GBA越南战役	46/10	铁臂阿童木	45/10
GBA恶魔城(中文)	46/10	GBA机器人大战a	46/10	GBA炸弹人2	46/10	GBA大战略2	46/10	GBA晓月圆舞曲(中)	46/10	GBA忍者神龟	46/10	荣誉勋章(128M)二代	75/10
GBA街霸II X	46/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA泡泡龙	46/10	**新卡介绍**	**价格/邮费**	GBA瓦里奥制造	46/10	指环王3（国王归来）	85/10	博德之门2	45/10
GBA洛克人ZERO2	46/10	GBA实况世界杯	46/10	GBA黑色细胞	46/10	GBA最终幻想战略版(中)	85/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	85/10	波斯王子	48/10	高达G世纪A(128M)	85/10
GBA炸弹人	45/10	GBA罪恶工具X	46/10	GBA街霸ZERO3	46/10	GBA指环王双塔(128M)	85/10	GBA疯狂出租车	48/10	阿拉丁	35/10	牧场物语女孩版	85/10
GBA钻地先生A	46/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA火焰纹章	46/10	GBA超级忍	46/10	GBA牧场物语(中)	48/10	麻将风云（中文）	48/10	玛里奥路易	85/10
GBA恶魔城之白夜(中文)	46/10	GBA铁拳	46/10	GBA封神演义	46/10	GBA索尼克2	85/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10	口袋妖怪叶绿	85/10	龙珠Z格斗版	45/10
GBA沙龙曼蛇	29/10	GBA实况2002足球	46/10	GBA光明力量	46/10	GBA幻装迷宫2	46/10	GBA分裂细胞	46/10	口袋妖怪火红	85/10	007	45/10
GBA寂静岭	85/10	GBA黄金太阳2(128M)	85/10	GBAGT2	46/10	GBA狙击手	38/10	GBA光明之魂2(中)	85/10	FIFA足球2004	48/10	网球王子	45/10
GBA哈丽波特	46/10	GBA索尼克	46/10	GBA机战R	46/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	46/10	GBA我们的太阳	85/10	SD高达	85/10	**口袋妖怪叶绿(正版)**	**450/10**
GBA信长野望	46/10	GBA龙战士2	29/10	GBA三国志(中文)	46/10	GBA口袋妖怪红(中)	46/10	GBA幻想传说	46/10	双截龙	35/10	**口袋妖怪火红(正版)**	**450/10**
		GBA特鲁尼克大冒险2	46/10	GBA世界传说	46/10	GBA魂斗罗	29/10	GBA玛莉奥4	29/10	洛克人4（红）	48/10	**我们的太阳(正版)**	**350/10**

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2鬼武者3	470/10	NGC NBA2002	180/10	NGC生化危机0	360/10	DC东京巴士(限定版)	90/10	DC AIR/森巴舞	20/10	DC将棋/围棋/跳棋/F1方程式	8/10
PS2实况7(国际版)限定含球衣	1080/10	NGC维罗尼克	380/10	NGC封神演义	320/10	DC格兰蒂亚2(限定版)	40/10	DC格兰蒂亚2/花札	8/10	DC黑白棋/五子棋/国际象棋	8/10
PS2实况7(国际版)	480/10	NGC明星大乱斗	380/10	NGC赛尔达特典	590/10	DC心跳回忆十记忆卡(送CD)	70/10	DC超音鼠I/麻将/赛马	10/10	DC橄榄球/高尔夫球	8/10
X-BOX忍者龙剑传	450/10	NGC萨尔达	220/10	NGC赛尔达	390/10	DC超音鼠II(限定版)+金币	15/10	DC森巴舞+沙锤	120/10	DC太空频道5/数码森林	15/10
X—BOX光环(中)	150/10	NGC生化危机合集	1580/10	DC莎木2（限定版）	248/10	DC梦幻之星I/球类合集	30/10	DC神机世界	30/10	DC街头涂鸭/VR战士3	15/10
X—BOX星球大战+俄罗斯方块	180/10	NGC实况足球6最终版	400/10	DC莎木1	200/10	DC梦幻之星II)中古)	50/10	DC能量网球/ NBA2K	15/10	DC恋爱物语2CD	40/10
X—BOX生或死III	330/10	NGC梦幻之星1、2	400/10	DC生化维罗尼卡	150/10	DC梦幻骑士(限定版)	20/10	DC超音鼠II /向北去	10/10	DC井上京子/春雨曜日	15/10
X—BOX三国无双2	340/10	NGC玛丽奥聚会4	400/10	DC大战略（精装版）	150/10	DC VR射手足球	80/10	DC D之食卓2（4CD）	28/10	DC纯情房东俏房客	25/10
X—BOX合金装备本质	380/10	NGC牧场物语	400/10	DC樱花大战3	120/10	DC J联盟足球	50/10	DC僵尸复仇/VR特警2	50/10	DC魔法小樱	30/10
X—BOX生与死沙滩排球	350/10	NGC格兰帝亚 II	380/10	DC樱花大战4(限定版)	90/10	DC火爆拳击(限定版)	15/10	DC鬼屋2	20/10	DC梦游美国/地狱战士	15/10
X—BOX飞龙	380/10	NGC明星大乱斗	420/10	DC樱花花组大战(限定版)	45/10	DC 7月（JULY）	40/10	DC梦幻天使	40/10	DC恶魔召唤师	40/10
NGC孪蛇	480/10	NGC阳光玛莉奥	420/10	DC樱花附照/超能力2012	15/10	DC刀魂/大头拳击2000(限定)	15/10	DC法拉利赛车	25/10	DC突击队/极速赛车	10/10
NGC赛艇	140/10	NGC星球大战	420/10	DCNBA2K1(珍藏版)	70/10	DC钓鱼+鱼杆	70/10	DC超时空要塞M3	60/10	DC十项全能/世嘉拉力	15/10
NGC银河战士	380/10	NGC生化危机	420/10	DCGT赛车（限定版）	15/10	DC高达/学级王	10/10	DC C21特警（AVG）	30/10	DC维罗尼克完全版	150/10

ps2及GBA游戏全彩攻略（免邮费）

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
GBA口袋妖怪红兰宝石	18	GBA机器人大战R	18	GBA金手指	25	GBA机战D	13	GBA黄金太阳1/2	12	PS2真三国无双	18	PS2合金装备本质	25
GBA机器人大战OG	25	GBA换装迷宫2	18	GBA真女转生	23	GBA鬼武者战略版	13	GBA塞尔达三角力量	12	PS2真三国无双猛将传	25	PS2异度传说	23
GBA黄金太阳	18	GBA恶魔城白夜	18	GBA拳皇EX2	18	GBA恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	GBA牧场物语4代(厚)	14	PS2实况6	18	PS2封神演义2	25
GBA黄金太阳1+2	25	GBA恶魔城月轮	18	GBA银河之星	18	GBA最终幻想战略版(厚)	15	GBA火炎纹章1/2代	12/14	PS2鬼武者2	23	PS2鬼泣2	28
GBA火炎纹章	18	GBA皇家骑士团	18	GBA幻想传说(厚)	13	GBA口袋红兰合集	12	GBA露娜传说	12	PS2鬼武者3	28	PS2天诛3	20
GBA机器人大战A	18	GBA足球小将	18	GBA新约圣剑传说	13	GBA世界传说+银河战士(合)	15	PS2最终幻想X	25	PS2王国之心	23	NGC生化危机1/0	28

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号　邮编：100031　电话：010-66033838　13381111076　收款人：赖伟涛

建行卡号：4367420011600076929　持卡人：赖伟涛　乘车路线、地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路、宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北、急救中心向西100米即到。

车站　本店　北　宣武门　和平门　加油站　东

东游记

日文地狱

%@*#

星川明人

责编/宇部

冬凌草片。文峰塔牌。100片/瓶。功能主治：清热消肿，用于急慢性扁桃体炎、咽炎、喉炎、口腔炎、试用于抗癌。用法用量：口服，一次2-5片，一日3次。规格：0.25g/片。批准文号：国药准字Z20013132。安阳路德药业有限责任公司。产品批号、生产日期、有效期：见瓶盖……我在写什么啊……



这次课该讲的五个浊音是“ざ(ザ)”、“じ(ジ)”、“ず(ズ)”、“ぜ(ゼ)”、“ぞ(ゾ)”，罗马发音顺序是“za”、“ji”、“zu”、“ze”、“zo”。

[MS-06F2]ザクⅡF2

喜欢《高达》的老爷们对这个一定不会陌生，就是在FANS中俗称的“扎古”(音译)，在原作的整个大系列中，除去[高达]系的机体，就要属它的知名度高了！



[MS-06F]ザクⅡ是有史以来开发的第一台纯战斗用MS，其广泛的实用性及便携的操纵性得到了前线士兵的交口称赞。它的基本性能优秀，配合各种用途和行动区域还制造了多种变形机，是一年战争中吉翁军生产量最大的



机型。[MS-06F2]是吉翁军在一年战争后期生产的机型。以减轻重量，增加发动机输入功率为中心，改装了机体。另外，作为[MS-06F]薄弱部位的驾驶仓仓口装甲也得到了加强，性能可与同时期联邦军生产的[RGM-79]ジム相匹敌。在一年战争结束后，联邦军接收了部分ザクⅡF2型机，用于收集吉翁军制MS的运转数据。

全快~

“全快(ぜんかい)”这个单词在RPG游戏中还是比较常见的，就是痊愈的意思，通常在为角色使用治疗负面属性的道具或魔法后就会出现某某某的某某某某状态全快。生活中的例子嘛,例如“病气(びょき)が全快する”,就是“病全好了”的意思。

するぞ！！

“ぞ”这个假名在单独运用的时候可以作为终助词放在句末，表示“即将要……”的意思，例如“始(はじ)まる”的意思是“开始”，如果在句末加上“ぞ”，就变成了“要开始了”的意思。再例如小标题的“するぞ”，“する”在日语中表示去做某事、干某事的意思，在句末加上“ぞ”就是“要干了、要做了”的意思。

壹

弍

叁

马鹿物语 [まだか！？]

这半个月明人的事情比较少，空闲的时间也总算可以打打自己喜欢的游戏或者和朋友一起四处去玩玩了，其中自然少不得去街机厅翻翻腾腾新机器、抓抓娃娃机什么的……说到街机厅，当初还有过一段很恐怖的经历……

应该是在3年前吧，某日明人闲来无事便冲去K1家中骚扰并将熟睡的K1从温暖的被窝中揪去打街机……大概2点左右的时候，明人口袋里的代币全部飞进了机器里，于是跑去看K1打《合金弹头2X》…2个小时之后明人终于受不了了，遂把K1丢在那里闪身回家。快到家时转念一想,是我把他叫出来玩,我先回去是不是不大合适啊，于是又转身又杀了回去……谁想到那厮竟还在那里捅刀子，不同的是刚才在捅盾牌兵，现在已经改捅坦克了……

“お前！まだか！？”

(你！还没完啊！？)

“快了~快了~我捅！！”

就是这件事，一时间在朋友中传为一段佳话，而且在之后和朋友们一起出去玩的时候，只要K1在场，绝对不会有人提出去打街机……正在看《日文地狱》的老爷们，如果哪天在街机厅看到一个币打上3个小时《合金弹头》并且不断用刀子捅盾牌兵的家伙的时候，您可以考虑给他一板儿砖，八成那东西就是K1……

肆



飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶

人类的伙伴 超能力篇



随着养狗政策的放开，最近在大街上几乎随处可见一个个活蹦乱跳毛茸茸的身影。看着小狗们悠闲自得地散步、旁若无人地嬉戏玩耍，飞月偶尔也会羡慕它们吃饱了就睡、睡够了就玩那种无忧无虑的生活。虽然失去自由被人类当作宠物圈养起来未必是一件好事，但比起那些被抛弃的流浪狗，它们的生活可要幸福的多了。再说我们既然生而为人，又有谁不希望拥有一条像忠犬八公、灵犬莱西或者警犬卡尔那样的狗呢？在动漫界中以动物为主角的作品可以说是多如繁星，而狗更是其中最经常出现的主题之一。

提起凭借《第十一年的女神》而出道的森永爱，估计很多人脑中第一反映出来的都是《丑小鸭王子》和《贫穷贵公子》吧。不过她也曾推出过一部以狗为主角的作品《尤卡斯，过来》（又译《哈啦狗宝贝》）。人类主角是一个名叫麻生瞳的少女，而另一个主角则是一只叫做尤卡斯的德国雪纳瑞犬。这只口吻上长有胡须看起来有点像老爷爷的狗却有一个和同类最大的不同，那就是它会说人话！一开始，这只是它和主人小瞳之间的秘密。然而在一次次森永爱式的幽默突发事件中，尤卡斯或者是为了帮助小瞳的同学或者是为了救援垂死的鳄鱼总是在迫不得已的情况下张口说话，这个秘密逐渐被更多的人知晓。然而它的善良与可爱也打动了这些人，使这些人找到了以前没有发现的某种幸福。也正因为有尤卡斯在身边，小瞳才没有感受到父母离异后的孤独，才能够和没有血缘关系的叔叔越走越近……尤卡斯并不是完美的，它有着善良、可爱、勇敢的一面。但它也有着任何一只普通的狗都会有的缺点，比如说讨厌猫、喜欢撒娇耍赖，害怕喜欢吃狗肉的人。但只要透过它清澈的双眼，你就可以感受到它心中的善良与智慧。



◆尤卡斯
◆品种 德国雪纳瑞犬
◆可爱度 ★★★
◆忠诚度 ★★
◆特技 说话、能够看见幽灵
◆害怕的东西 幽灵、恐怖的兽医
◆喜欢的东西 布丁
◆总评 能够养这样一只狗绝对是人生一大幸事。

这里是中华街，不可思议之物所栖息的魔都，没有任何东西是拿不到的。没错，在D伯爵的宠物店中没有什么东西是买不到的，包括爱与梦。少女克兰由于亲眼目睹父母为歹人所害患上了精神性失明。孤独、黑暗和潜逃的凶手时刻威胁着她，但当她在D伯爵的宠物店中遇到杜莱彻后一切却发生了改变。在旁人看来只是一条普通导盲犬的杜莱彻对克兰而言却是一个实实在在的男人。她可以和他说话，可以触摸到他精悍、知性的脸庞。尽管刚开始时，克兰对此感到非常迷惘甚至恐惧。可杜莱彻却总是忠心耿耿地守护在她的身边，并几次舍身相救。而军队出身一向冷漠的杜莱彻，也从克兰的身上感到了一种从未体验过的温暖。2人（人与狗？）之间逐渐建立起了牢不可破的信赖和一抹隐隐约约的情愫。当克兰的叔叔撕下友善的假面具为了夺取财产企图杀害克兰时，杜莱彻第一次拒绝了克兰的命令，放弃逃跑纵身扑向了枪口。想看到杜莱彻是否平安的强烈愿望也使克兰不再逃避现实，双眼奇迹般地恢复了光明。然而复明后的克兰看到的只是一条普通的狗。魔法已经随着她的复明而失效了。尽管两人再也无法说话，但克兰仍然觉得非常幸福，因为她那精悍、性感的护花使者今天也在她的身边……

这就是秋乃茉莉在《恐怖宠物店》中为无数向往浪漫的少女讲述的神话。忠诚、勇敢、强悍、英俊集所有男性优点于一身的杜莱彻的的确确是一条狗，不过他也确实是一个人。其实他并没有什么超能力，可以让某些人把他看成人某些人把他看成狗。只不过人类往往被自己的双眼蒙蔽，看不清事物的本质。但不管作为狗还是作为人来说，杜莱彻都是克兰最出色的护花使者。虽然克兰最后再也看不到杜莱彻的人类面貌，使结局有那么一点点遗憾，但这种缺憾更衬托出了两个人能够相守一生的难能可贵。



◆杜莱彻
◆品种 杜宾犬
◆可爱度 ★★
◆忠诚度 ★★★★★
◆特技 敏捷的身手
◆害怕的东西 没有
◆喜欢的东西 克兰
◆总评 如果遇上危险的话，十个保镖也不如它。

既然有善良、勇敢的狗，自然也就有那种调皮捣蛋的狗啦。《我家主人》中的野积凯凯就是这样一条又可爱又可气的狗。由于头被栏杆卡住，所以被野积家认错狗领回家的凯凯就像是一个两面派的小恶魔。当着野积家的爸爸妈妈，它总是表现得又乖巧又可爱。可一旦遇到它的小主人英理就会任性妄为，完全无视主人的权威。一个誓要找回主人的尊严，一个则完全将小主人当成自己的玩具。再加上凯凯后来又由于漏电事故偶然学会了说话，野积家就变得更热闹了。吵架归吵架，英理和凯凯的关系是越吵越深厚，这也是他们表达自己感情的一种方式吧。不过，如果因为感情深厚就轻信凯凯的话那可就大错特错了。要知道当它摇着尾巴用一双无辜大眼睛看着你时，说不定脑子里正在为刚才的恶作剧而窃笑呢。



◆野积凯凯
◆品种 拉布拉多犬
◆可爱度 ★★★
◆忠诚度 ★★
◆特技 说话、猜考题
◆喜欢的东西 鞋子、女内衣（汗）、吆猫娃娃
◆害怕的东西 妈妈小美
◆总评 想为生活增添乐趣吗？想考试顺利通关吗？养它准没错。

数一数，像清水玲子的《新杜宾传》中可以变身成人类的修那、浅美裕子的《兽人族》（又译《神犬阿西》）中的兽人侦探萨沙以及《X》战记中的犬鬼（勉强能算是狗吧？）等等，动漫中具有超能力的狗似乎比具有超能力的人还要多啊……但无论怎样，狗与人之间的牵绊始终是这类作品的主题。大概人与狗之间不可分割的缘分早从原始时代，尚未开化的人类与刚刚驯化的狗一起围坐在篝火旁分享猎物时起就已经注定了吧。能够有这样一个忠诚的朋友，人类何其有幸！

三栖人新闻速递

◆《石森章太郎 变身英雄》画集推出

一举收录"假面骑士"及"キカイダー"等众多石森章太郎创造的变身英雄们未公开的插画、设计图及彩色原画的画集《石森章太郎变身英雄》将于三月下旬推出。收录作品除了《假面骑士》《人造人类キカイダー》以外，还包括了《喜欢！喜欢！！魔女老师》《机器人刑警》等多部经典作品。

◆口袋妖怪剧场版蓄势待发

《口袋妖怪》最新的剧场版《口袋妖怪冒险世代 裂空的访问者》将于7月17日在日本正式上映。该作由汤山邦彦监督，园田英树负责脚本。继前作古代的口袋妖怪后，新作中的口袋妖怪将从宇宙而来！故事围绕着从陨石中出现的幻之口袋妖怪迪奥西斯展开，巨大的的天空青龙，可爱的正负电兔等众多形形色色的口袋妖怪也将剧场版中出现。

责编／飞月

COOL TOY

新世纪福音战士——真本义行第二次修正版

责编/龙哥

上一次，我们为大家介绍了"樱花大战第三幕扭蛋"。这次登场"Cool Toy"的是，依旧为日本BANDAI公司推出的，人气动漫彩色玩偶——"新世纪福音战士——真本义行第二次修正版"。这套扭蛋共有7个玩偶，制作极为精良，绝对是动漫迷们的收藏佳品！

葛城美里

NERV的作战部长，策划战略的能力非常强。红色的长官服和贝雷帽，透出无限飒爽英姿！表面严肃，但目光中仍然有温柔的感觉透出。



Video版

1996年，日本动画界受到迪斯尼的冲击，销售量前十的几乎全都是美国动画。日本动画中只有EVA上榜并夺得首位。96年Video版共售出90万盒。

剧场版

剧场版以两部的形式公映。第一部标题为《使徒新生》，于97年3月15日首映；第二部《Air/真心地、对你》于4个月后的7月19日公映。至《Air/真心地，对你》为止，EVA的故事全部完结。

LD版

与Video版差不多同时开始销售，有"最早收录5枚"、"复制版"、以及"特别通信版"等几种，受欢迎的程度远远高于前者，前9辑在96年售出了110万枚。

DVD版

收录了第一至第四话的DVD版的第一辑，从97年7月19日开始销售，销售量的统计数字目前还没有发表。

TV版

1995年10月4日至96年3月 27日，在日本上映，共26话。年平均收视率为7.1%，位于日本总收视率的第37位。



碇 真嗣

EVA的男主角，有着极端内向的性格，极其害怕与陌生人接触。不过现在他和企鹅片片坐在一起时，脸上的微笑倒是十分的阳光啊！



↓来自德国的天才美少女，她最著名的台词是"难道你是个傻瓜?"。同样一身泳装打扮的她，和绫波丽的感觉完全不一样！很可爱！



物流·明日香·兰格丽

伊吹玛亚



↑担任EVA 驾驶员状况调查及系统操作的任务，是个战况转播员。是EVA 系列中颇受欢迎的女性之一。手持电脑，满脸微笑，工作时依旧感觉非常快乐。

↓NERV技术开发部门首席人员，是一个相当有才能的科学家，个性属于绝对理智型。坐在椅子上，手拖着下巴，看来又在沉思着什么。

赤木律子



绫波丽



←↓人气极高的女主角，由于一切资料都被抹杀，极其沉默的她仿佛没有思想。身穿泳装的她依旧一脸严肃，但还是遮挡不住女性的魅力。



Girl's Game Garden

造梦工厂——3



妖精的诞生，来自朝露的光芒 ……这是很久很久以前，在某个遥远的地方发生的故事。伟大的妖精女王温柔地向妖精们询问她们的梦想，其中一个不可思议的小妖精说道“我……想变成人类，当一个人类的公主。”女王拒绝了她的愿望。然而小妖精蜷缩在月光笼罩下的花朵里不断哭泣，泪水甚至连花瓣儿也给打湿了。或许是她的哭声打动了女王吧！“真拿你没办法。毕竟妖精的梦想是任何人也阻止不了的。当你下次睁开眼睛时就会变成人类，靠自己的力量去追逐梦想吧！”于是，小妖精变成了人类，展开了在人间的新生活……



看过前两代的介绍后，相信大家已经对《梦工厂》系列的基本游戏规则有了一个大致的了解吧？不过三代《梦见妖精》还是有很多不同于前2作的地方。首先，在游戏开始时可以发现多了一项“父亲的职业”选项，分别是商人、旅行僧侣、引退骑士、旅行艺人、没落贵族和流浪者。你可不要小看这几个职业，该选项不仅将决定游戏开始时的所持金、每年的收入和最大借贷额度，还会影响女儿的初始参数甚至最终结局。玩家必须仔细斟酌每种职业产生的影响，否则的话可能会让她输在起跑线上哦。

在3代中，玩家同样需要为女孩安排行程，打工赚钱或学习、休息。在本作中，工作与参数之间的联系更加密切。根据女孩的经验值及状态，工作的种类会随之增减。比如说在酒店打工25次以上，武勇大于300时就会出现“保镖”的工作。魅力、气质、体力都超过300，在自由行动时遇到神秘青年还会增加“王宫侍女”的特殊工作。（想和王子结婚吗？那宁可少赚点钱也要多做几回这个工作哦。）而在上课学习方面，3代并没有太大的变化，最有新意的部分就是增加了“断食道场”一项。美其名曰是“断食道场”，其实说白了就是“快速减肥中心”。学习成绩优秀的话便可以得到奖学金，一种是资金援助给500G，另一种是学费减免每天只交5G。祭典则从繁化简，变为了“樱花祭”“收获祭”“新年游园会”三项，这也是提高评价值、获得奖金以及跻身上流社会的大好机会！

谈起3代就不能不提到大量层出不穷的事件，而且事件与事件、事件与结局之间更是环环相扣。举例来说，在十六岁时气质魅力达到一定的高度并多次去矿山打工就会遇到塌方事件。此时女孩会遇到地底的鼹鼠王子，如果第2次再遇到他的话就可以获得求婚喽！只有手里的钱够多还会有旅行商人上门推销，值得注意的是3代中外出旅游时也会遇到商人，而这时他买的东西是完全不同的。很多漂亮的衣服只有从他那里才能买到。其中的南国之服、兔女郎、猫猫服更是隐藏结局的关键所在……当然，日常生活也并不总是平淡无奇的。当女孩的魅力值高时，在学校或教会就会收到男孩的情书发生美丽青涩的初恋，如果接受的话，男孩就会时常出现在学校和自由行动中。



《美少女梦工厂》系列作品颇多，甚至还曾在PS上推出过一款三代女主角同时登场名为《美少女梦工厂 口袋大作战》的棋盘类游戏。而第三代《梦见妖精》亦曾推出过PC、PS和土星版，不仅3D画面更加精制、人物肖像更加生动逼真、事件结局也有了大量增加，而且也像前代一样安排了一个可爱的妖精管家帮你打点家务。但该作却有一个最大的遗憾，那就是取消了武者修行的设定使得以往RPG式的乐趣荡然无存。正因为如此，综合来看我认为还是2代的整体水平最好。理论上女性更适合玩这类游戏，但实际上却是男玩家比较狂热。所以严格说来，本系列并不能算是纯女性向的游戏。但在生日时收到她精心挑选的礼物，陪她一起感受生活中的点点滴滴以及成长和恋爱中的快乐与烦恼，看着自己一手培育出来的小女孩慢慢蜕变成美丽的少女，最后满含眼泪送她走上红地毯。这种自然温馨，甜蜜中又带有一丝苦涩的乐趣，带给玩家梦幻般的养育体验又有谁能够抵抗得了呢？想成为美丽的公主还是英勇无畏的战士，想成为亮丽的明星还是君临魔界，《美少女梦工厂》系列将为你实现你最狂野的梦想。



花匠报告

没想到这个只有一页的小栏目能够得到大家如此之多的关注，飞月在这里说一声谢谢啦！俗话说一个好汉三个帮，更何况我只是一个手无缚鸡之力(但是在某些特殊时刻却可以举起10T的重锤)的女编而已，所以更需要各位的指导和帮助。如果大家有什么好的想法和意见可以来信告诉飞月，当然也可以尝试投稿说说自己的经历、介绍自己喜欢的游戏、角色、声优或者剧情等等。飞月也会努力工作，拼命做出些成果的^-^。来信请寄“北京安外邮局75信箱 电子游戏软件杂志社 Girl's Game Garden栏目收”或者我的邮箱“jillmay@tom.com”。

花讯



由赤井孝美担任监督的《美少女梦工厂4代》目前正在制作中。新作保持了前系列育成的路线，将故事舞台从异世界搬到了现代的日本。玩者扮演一名“Katsute国”的勇者，由于厌倦了目前的生活于是来到了日本。某天一只奇怪的黑狗突然出现，将一位少女交给主角。原来她是某个王国的公主候选人，为了躲避暗杀所以黑狗才将她带到日本，希望找个人将少女平安抚养长大。于是，充满正义感的玩家就担负起了这个重大的任务。

■发售日：未定 ■类型：育成模拟
■对应机种：Windows Xp/Me/98/2000 ■价格：未定
■厂商：CyberFront

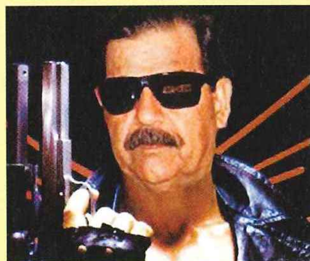


■责编/飞月

闲扯游戏BAR

没事儿闲扯一下，真是种不错的放松。现在更方便了，电软网站开通后，有兴趣和我闲聊几句的朋友，可以上网给我留言或者给我发发稿子。欢迎啊！！现在的来稿质量越来越高了，我希望有更多的人能在玩游戏之余和我谈谈自己的心得或者发发牢骚、聊聊感想。我也是个嘴闲不住的人，所以，谁有话说尽管找我。 责编/龙哥

恶搞 电影海“爆”



《终结者4》男主角敲定！老萨？!

什么是游戏，游戏是什么

似乎许久没在电软上拜读到俊生大哥的作品了，特欣赏那篇关于“世界之大，让狗吠几下的空间，应当也是有的”中的豪言壮语。还有印象最深的曾被“世”派穷追猛骂的那段日子里，那种独到的坚持，或者说是近乎残酷的预言（的的确确是预言，不是恶意的贬低），当一切都实现之后大家也都不得不钦佩有加了，说其是业界的先知也不为过吧。笔者并不是想成为什么俊生第二，只是像许多人一样已经在不知不觉中把王俊生当成是心中偶像了（笑）。

什么是游戏？PS2、神游机都正大光明地来了，有一部分人（大部分人？）似乎还都不懂什么是游戏。为什么电脑游戏在大陆就这么火？嘿嘿，人家的游戏前面有两个字是什么，瞅见没？“电脑”！很多时候想约几个同龄的出来打牌喝酒，当问他们在干嘛的时候，你猜人家怎么说，“在玩电脑那，行，十分钟后到”！刚好在网吧的那位说：“在上网那……”？回头碰面了才知道，哦，原来一个在《三国志》里做皇帝梦，一个在《传奇》里闯世界呢。看到这儿您应该都明白了吧。传统观念啊传统观念，怎么就不说自己是在玩游戏呢？游戏等同于小孩玩意儿？还是因为小时候放学后在机厅挑街霸时被所谓的“风纪委员”瞄到报告了班主任，咱哥几个被罚站了一个上午的光荣历史？跳橡皮筋的、打羽毛球的、捉迷藏的它就不是“玩”？他怎么就没麻烦哩？别忘了毕业时排行榜上的前十名咱不是也在那吗？



中国的国情……游戏=小孩玩意儿？PS2的消费对象定位不用再重复了吧。听报道里说，《捉猴》在审批时怎么也过不了，意识不良了？虐待动物了？《VF4》里的凡妮莎听说也要换件"旗袍"才能上台开篇(笑)？！好嘛，大陆版的DOA、FFX-2、生化咱是想都不用想了。《英雄》大家都看过了吧，除了那段搞笑的，还有那段稍微成人向的咋就没给批掉了呢？再提到先前流行的彩绘艺术，的确，我们不排除有些不是在看彩绘而是在看人的，但是你光看那彩绘也不行，要整体一起看，那才是艺术，才是在欣赏艺术。在艺术面前我们杜绝有色眼镜！再打个比方，你能让体操运动员都穿上运动裤或者牛仔裤上场表演吗？好笑吧。已经成为一种艺术的电子游戏，为什么我们就不能像对待其它艺术一样对待它呢。

我们为什么玩游戏？游戏让我们得到了什么？答案只有两个字：快乐！没错，我们因为玩游戏而快乐，游戏为我们带来了快乐。而不是为了什么使我们的“德智体”全面发展，虽然这些话是鼓舞人心，让人扬眉吐气的，但总让人觉得有一种为了玩找借口的感觉，有那么一点伪非的东西，反正笔者看到这些文字时是一直在笑的。至于这笑是什么样的笑，就仁者见仁啦。

有些人喜欢看电影，有些喜欢看甲A、看西班牙斗牛，那都是一种娱乐、消遣，说俗点就是找乐儿。你会说你上影院看《黑客帝国》，在家半夜看《午夜凶铃》是为了你的“德智体”全面发展吗？其实游戏就是和电影、斗牛、甲A等等都一样，都是一种娱乐、消遣的活动，我们都有各自的爱好，有娱乐的自由，只要它是健康的、合法的。当然，电影也有不良的小电影，游戏中也有十八禁和过分宣扬暴力的，关键是我们首先要懂得选择。希望我们的管理部门关键也是要做好分级制度的环节，而不是一味地拒之门外，当然不良的就坚决不要。最重要的也要管好销售渠道，什么游戏可以给小孩子玩，什么游戏是给成年人玩的。在日本，一个标明十八禁的游戏，专卖店是断然不敢卖给十八岁以下人士的，那样做是要追究法律责任的，谁想找麻烦？现在有不少不良商贩为了奔小康，不管你是什么人，只要有钱他就什么都卖给你，想象一下一个小孩子正在看着DOAX里扭捏做作的美女，在"横行霸道"里扮演黑社会老大的情形，这些游戏会对判断能力还较差的小孩子造成什么样的影响？成年人懂得分别什么是游戏，什么是现实，小孩子呢？所以游戏的分级制度一定要严格抓好。

当然了，上面所说的都是D版水货环境造成的，管理部门不可能给D版分级的，那不是公然支持D版了嘛。在打击D版的同时，现在行货正版已经进来了，从现在开始做起也不算晚。我这个年龄段的人，也是快到为人父的时间了，我们希望将来我们的小孩还生活在那样的一个游戏环境中吗？“一手抓管理，一手抓建设”，我们百分百地赞同，百分百地支持！一方面抓好分级制度，建立起完善的法律法规，宣传树立正版意识。一方面坚持打击D版JS打击非法机厅、网吧。说起网吧，现在还有不少不管大型小型的网吧，虽然都挂有“谢绝未成年人，上网需出示有效证件”的牌子，但一眼望去的依然是一大群身着校服的中小学生正在那狂敲键盘、点击鼠标……

看看街机室，不少的机厅里仍然还摆放着一定数量的老虎机、麻将机、水果机，这些赌博性质的东西，怎么还存在着呢？我们的管理部门要做的，还有很多啊……

笔者不是什么权威人士，只是千千万万普通玩家中的一员，只是把心里想说的话写出来，只是希望可以引起大家的一些共鸣。有不喜欢者亦大可嗤之以鼻。引用一句中国的老话，逆耳者，忠言也。打心底里希望我们的祖国能早日富强，人人都玩得起PS2，支持正版。到那时几百万销量的世界大作首发地就不是在美、日、欧，而是在中国了。虽然不太现实，但也不是绝对不可能发生的事。

至少在现在，我们也能够因为游戏而快乐着。

——广东 风牛

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

龙哥再论战

自"龙哥论战"栏目出现在GameBar中，我收到不少读者来信，其中自然有弹有赞。表示赞扬，对我的工作是一种认可；抱持异议，当然更是欢迎！大家尽可将自己的观点写来，咱们可以相互探讨或者来一番舌战，岂不快哉！

龙哥：

吾观《电软》2004、5/6中，其关于《DOA》系列之得失之论战后、深有感触，若以鄙人之见，公等二位之言皆有不妥之处，若何？待吾细述。

1、关于游戏之动机

古人有云：当局者迷，旁观者清！若以吾观之，一游戏若要成功者，则其中不可少之要素者画面、游戏性也。若二者缺其一，则大事不成矣。狼兄文中所言甚是，人之先觉者，视也。先视而后听，听而后动。所以重画面者，乃先发制人之上上策也。虽如此，龙哥所言亦甚是，若何？不闻古人云，动则归于心，心静而物皆静，心动而万物澎湃也，所以重游戏性者，乃长期制敌之道也。然公等皆不闻SEGA之没落而为何？其久尝于抬游戏性而贬画面之重也，至于游戏无CG，画面不炫丽，乃其游戏失败之因耳。孙子兵法有云："知己知彼，方百战百胜"。其用于业界可也，因其人有种群之分，爱好有轻重之别。若以盈利为本道，则应分清玩家与LU之别也。昔SQUARE则得其精矣，《FFX》何以至500万销量乎？以吾观之，其画面非最好也，游戏性亦非最好也，但其皆得精辟矣，定位亦够准确矣，不知其画面、游戏性皆可满足LU耶？乃至成功耳，无怪矣。以至此，吾以为一游戏之画面与游戏性者，皆不可论其主次也，都为重要才是。

2、关于游戏之抄袭

所谓"明抄"不可有，"暗抄"不可无也。一游戏若有所创新者，甚好！吾亦喜新鲜之事物甚也。但公等可知，世上游戏常有，而创新不常有之理？若然之以人人皆创新，家家都除旧。则乐玩家而苦厂商矣。但试问，若然如此，一年可有几款游戏？莫说制作者，然则D版商皆欲冻死街头乎！以此观之，"暗抄"、"模仿"则乃不可无之事乎。若不然，则公等比反落得无GAME可玩乎，岂不悲哉？

3、关于TECMO之地位

以鄙人之见，龙哥文中所言甚过！岂不闻三国时蜀之先兴后衰乎？战国时燕赵之兴衰乎？乱世之中，群雄割据，然则可以成王霸之业者，无定论也。夫刘邦以鄙薄之势破项羽百万之军者，又以昔三国中，司马定中国而成大业者，岂双谁人可先知乎？夫居于强而落于败者，其例多也。然则弱者自勉，忍辱负重而最后TECMO若能务实而得正道，谦虚而得其章者更加上玩家所支持者，则建功立业之期不远矣，狼兄自可坚信这一点……



鄙人不才，文作错漏甚多，望龙哥见谅。文末，吾欲言："世间无"绝对"之论也，一切皆有可能乎，惟辨证审之，方可为学不漏也"。切记，切记。

广西柳州　王威仪

龙哥：既是论战，事先有几点声明：1、我只代表自己的观点；2、或有不择言语，请勿见怪；3、是非对错要众家评判，非一己之言。此三点请列位注意。

纵观全文，王兄通篇文言，所说尽皆引经据典。不瞒众位，龙哥求学时，就读中文也有四载，虽有时所写词句略带酸涩，但从不敢大肆卖弄。非为不能，不过觉得此伎俩只能偶尔娱乐，难登大雅之堂，加之文言晦涩，不易与玩家沟通，故不提倡。今见王兄雅兴不凡，遂起迎合之心，与君再兴唇舌之战。

吾自幼喜书好读，弱冠之年已遍览四大名著，尤以《三国演义》为最爱。后又读唐宋元明诗词杂曲、老庄学说、禅道之法、史书杂谈、小说志怪。故每与长者论及此道，皆啧啧称奇，以为不失国学。然龙哥自知学无止境，至今不敢懈怠。现列数王兄言语不妥之处，至于恰切与否，还请众人指正。

王兄开篇至尾常言"……者，……者"，殊不知"者"字不可多用？！"者"，虽为语助，但常用于说教，意在指其端倪，说其所以。若理直，则"者"字可使气壮；若理屈，则"者"字又令词穷！加之"之乎者也"乃迂腐之词，随时移事易，世之美文皆不多用。再者，论道讲究一气贯通，常加此语频添顿挫，岂不尽失锋芒！时至今日，王兄应广读佳作，不可再拘于一法。

言归正传。龙哥在此续谈游戏动机。上回所讲已近周全，不想赘述，然王兄断章取义，轻言龙哥重游戏而轻画面，岂不冤枉？！如前所讲，游戏性乃灵魂，画面则为外表。论评一人，必先观其外表，后探其心。游戏亦当如此。外表佳，则先入之印象佳，其心善，才可为长久之交。即是表里精湛如一，方可为现世游戏之佳作。轻重之说，断不可取！

再者，王兄述说我之观点时，竟有"动则归于心，心静而物皆静，心动而万物澎湃也"之词句！若王兄有意遁入空门，从此修身礼佛，则吾无惊矣。恐此举唯心之说太过，难于服人！

另有一处，王兄有欠斟酌。兄言世嘉之衰落皆由其重游戏而轻画面所致？？！！呜呼哀哉！！劝君再购土星回家赏玩，当年土星之画面效果与索尼不相上下，之所以败阵，还是因为耐玩之作不及他人罢了，另外退出竞争还有他故。王兄万不可轻下如此之结论，以免遭人耻笑！

"所谓'明抄'不可有，'暗抄'不可无也。"？？"所谓"为谁之所谓？！王兄不可乱引！古人未曾有此论述！

至于TECMO。王兄引燕、赵、蜀汉之先兴后衰为例，是否恰当？岂不是说TECMO也要先兴后衰？玩笑，玩笑！我知王兄意在指明"世事无常"，我亦从未说过它必不能加入强者之列。上次之所以有省略结尾，是因为吾亦不可预测未来，不敢妄下论断罢了。《忍者外传》我已试玩，未有预想般成功，但也属佳作，望能位入百万之席。

论战于此，有意收笔。先谢王兄细心来信，上述有不敬之处还望海涵！吾有意以兄为友，以后可常加书信来往，不知王兄意下？龙哥再告知诸位，《论战》栏目非每期都有，如有这方面的读者来信，龙哥才会再兴舌战。因此，还望大家多多来信，支持这个栏目！谢谢大家！！

看到你的"龙哥论战"很爽，把那个玩家驳得无法辩解，其实我也是个很极端的玩家，三大主机中，我最不喜欢XBOX了，我个人认为XBOX的游戏毫无特色可言，虽然我没玩过，但我觉得XB的游戏无聊、不耐玩，没什么经典之作，就拿DOA来说，就是个垃圾游戏，以MM穿泳装打沙排为卖点，还有什么"裸体版"，我靠！你要看裸女就去借A片看，不要玷污了"游戏"这两个字。为了看几个性感的电脑做的MM就买主机，真搞不懂现在的人。再说说另两台主机，GC上的生化系列，要画面有画面，要剧情有剧情，经典耐玩，还有即将发行的"合金·双蛇"，就这两部游戏，就把你XB给比下去了，PS2你XB就更别想比了，无资格去比。

你在论战中还提到用电脑玩FC，搞死人哇，这你都发现了，真强啊！我现在是无机可玩，只能用电脑玩玩FC，怀怀旧，热血系列是我FC的最爱，好怀念过去玩FC的日子。

江西　高读者（您的来信中怎么没说名字？）

龙哥：首先感谢您对本栏目的支持！而且您很坦诚，不喜欢就说不喜欢。可是萝卜青菜各有所爱！您不喜欢XBOX，也别把它骂得一钱不值啊。起码《光环》这个游戏还是别人比不了的。再加上主机的超强性能，XBOX也有可买之处。

跨领域的完美结合

——我最喜欢的动漫改编游戏



如同男足一样，中国在动漫、游戏领域尚需潜心学习，任重道远。摒弃历史原因遗留下来的民族芥蒂，我承认日本人民很聪明，至少在以上两个领域他们走在了世界的前列。放眼2003年日本动画界，游戏改编作品祭起了一只强有力的大旗。而在游戏界，由热门动漫改编的作品早已是各大厂商盈利的主力军。更可怕的是，他们将这种连锁反应做到了极致，琳琅满目的周边产品强烈刺激着我们的视觉神经，这也是我国市场销售业值得借鉴的地方。对不起，有些走题。估且不论经济，在掌机游戏中，真的有很多动漫改编作品让我心醉。不过在下是个日文盲人，平日只能靠日语中那仅有的两千来个汉字揣摩大意。想来幸好任天堂在日本，若是在韩国，我们岂不是大字不识一个，哈-咳，没人附和也就算了，但事实就是如此，我的最爱岂止这些，剔除日文繁复，看不懂的，尚未被汉化的及自己尚无缘见到的，也只剩下这些游戏圈里动漫迷们的必藏品了。

十、《闪灵二人组》，绫峰栏人的《闪灵二人组》仍是周刊《少年MAGAZINE》的台柱之一。它的动画播出一年多来虽不是热门大作，但仍有众多动漫FANS的支持，两位主角美堂蛮和天野银次更是受到同人作者们的青睐。这也算从另一个方面说明《闪灵二人组》的超高人气。落户在GBA平台上的两部作品素质相当不错，也都传出过汉化的消息。不过望着屏幕上那仅有的百十来句中文字，我也只有闭目祈祷了。之所以把它列入我的最爱中，是因为其具有一定的代表性。毕竟像这种近在眼前却只能干流口水的东东还有《纯情房客俏房东》、《仓鼠太郎》、《猎人》等。

九、《棋魂》，随着小畑健新连载的展开，我们短时间内很难再看到《棋魂》的续作了。不过，值得庆幸的是，我们还有《棋魂》的第二部动画可以期待，我们还有GBA上的两款《棋魂》游戏可以回味。如果你没看过此部动漫，也许会觉得以这么冷门的题材做出来的游戏会有人感兴趣吗？相信KONAMI在任天堂两大主机上连续推出的三款作品会消除你的疑问，这也许就是结合的魅力。略显枯燥且不主流的围棋运动，借助于动漫的高人气，在任天堂的游戏平台上全面复活了。近日更是看到有人放出该游戏的汉化截图，心中不免窃喜。曾经看到一篇文章，喜欢上了其中的一句话：纵横19条路，361个交汇点，你的位置在哪里呢？希望大家都能像他们那样，抓住心中的梦想。

八、《犬夜叉》，很是佩服高桥留美子老师的狠，想当年鸟山明大叔只是让悟空收集那七颗散落在世界各地的龙珠。现在看来，这样的设定根本不够道行，所以鸟山明也只有辞了老本行，跑到游戏界去混饭吃了。相比之下，当年的老对头却让一颗四魂之玉到了碎无可碎的地步，散落各地后再放出主角去寻找，也由此产生了这部《少年SUNDAY》上最赚钱的两部作品之一（另一部是《柯南》）。《犬夜叉》的游戏，目前正被漫游协会汉化，也是我最期待的作品之一。说起来该游戏在《大富翁》的规则基础上又有效地融合了回合制战斗系统，给人很新鲜的感觉。再辅以高桥的人设，和田薰的音乐，众多名声优的倾情演出，这绝对是掌机迷收藏作品中的上上之选。

七、《SD高达G世纪A》，其实无论是动漫还是游戏，我都不是《高达》系列的狂热拥簇，这也是我将它的位置置后的原因。但我承认高达系列在这两个领域都有着相当强大的号召力，在该游戏推出的同时，由阿部雄一、近滕信宏监督的最新SD高达动画片《SD高达FORCE》在日本和美国同时上映了。BANDI公司在时隔一年后向众多FANS交了一份令人满意的答卷。高水准的3D画面，丰富多变的背景音乐，创新的战斗系统，再加上该游戏收录的多达200架的机体，怎能不让我们热血沸腾，高呼万岁。



六、《KYO鬼眼狂刀》，《KYO》在《少年MAGAZINE》上同《闪灵二人组》是结拜兄弟。两作连载时间差不多，又几乎同时推出了动画版。虽然都被定位成动作冒险漫画，但若将《闪灵二人组》比作一池清水，那《KYO》就是一团火焰，很容易让你的血液沸腾起来。我也是很久没有看过这种组队闯关型漫画了。游戏的流程基本是按照动画情节走的，我们终于可以操纵着狂、红虎、真田、由夜等人大开杀戒了。爽快的斩击动作，华丽的必杀招式，各具特色的人物设定都足以让我们沉迷其中了。

五、《忍者神龟》，老美似乎只善于让他们的英雄在影视中复活，在掌机领域他们还没有一部动漫改编作品能给人留下深刻印象。可笑的是，过于饥渴的他们还是将手伸向了日本，我们也有幸看到了《幽游白书》、《龙珠》这样的超级烂作。没办法，新版的《忍者神龟》也只有由KONAMI保驾护航了。实际上这款《忍者神龟》在整个2003年发售的ACT游戏中算是相当出挑的了。尽管它的流程有些短，很多我们熟悉的人物没有出现，但仍难掩这四只小乌龟的光彩。不论你是要追忆童年时的那份感动，还是要享受GBA机能的强大，这款游戏都是你最好的选择。

四、《火影忍者-激斗忍者大战》，凡是能在《少年JUMP》上占有一席之地的作品都拥有极高的人气，何况是这部已经连载了四年的经典大作。岸本齐史已经在多部热门游戏中担当人设，集英社也忙着推出《火影忍者》的最新剧场版，可见2004年仍然可以将这股忍者热延续下去。相较于新作《木叶战记》，这款以动作为主的ACT游戏更直接地体现出了原作的精髓，漫画中参加中忍考试的众多忍者以及那令人眼花缭乱的忍术都将在本作中得以呈现。有趣的是尽管这是一款强调动作的游戏，但原著中的一些搞笑情节仍得以完美再现。比如第一关BOSS木叶丸的大色狼老师只要用一招"后宫术"（影分身+色诱术）即可使他鼻血长流，饮恨败北。总之就是这样一款忠实原著、轻松幽默且难度不高的游戏，有机会大家都试试吧！

三、《名侦探柯南-被狙击的侦探》，我是《柯南》的重度饭，因此尽管这款游戏的水准并不出众，还是被我列在了三甲之内。其实《柯南》的TV动画我只看过几集，感觉一般。真正使它步入殿堂的，是《柯南》已上映的七部剧场版。2003年6月公映的《迷宫的十字路口》再破票房记录，在该年度公映的剧场版动画里位列第一。同样熟悉的开篇音乐，熟悉的三头身设定，熟悉的经典台词，我们在这款GBA游戏中又一次体会到了《柯南》的魅力。游戏系统当然以解谜为主，同时也融入了动作因素，相当考验玩家的操作技巧。若想通关相当容易，由于要付出大量的脑力劳动，所以游戏流程设定较短，但是要想收集全所有的100张卡片却又谈何容易。游戏中有些情节非常有意思，比如帮助园子跟踪小兰，既要避免被兰发现，又不能将她跟丢，操纵着这位名侦探蹦蹦跳跳闯难关的确是件幸福的事。

二、《铁臂阿童木》，就动漫而言，我这么编排是对手冢大师的敬意。毕竟没有他，我们的童年将失去很多色彩。就游戏而言，这又何尝不是为了纪念铁臂阿童木的诞生而特别奉献给众多玩家的作品呢。说起来近几年传统的ACT游戏受到很大冲击，人们似乎对这种单纯靠过关得分的游戏方式越来越提不起兴趣，引入收集系统成为各厂商改善这种窘况的最好方法。就是这样，我们在此款游戏中通关的同时又要全力寻找46名隐藏角色，他们均为手冢治虫先生笔下的经典动漫人物，很多玩家便是为此而沉迷其中的。当然，该游戏本身的素质是相当不错的，精致的画面，动感十足的音乐再辅以丰富多变的动作，让我们拿起GBA，为拥有十万马力的超级明星庆生吧！

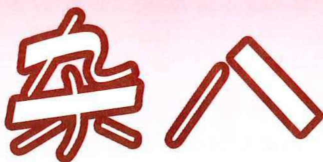
一、《高达SEED》，当我第一次看到该款游戏开机动画的时候，我的小宇宙燃烧了。虽然自己不是高达迷，但不得不承认《高达SEED》在整个2003年始终领跑于其它动画，尽管它起跑于2002年，尽管有人指责它过于女性向，但凭借高达系列20年的根基，凭借其超豪华的制作阵容，OTAKU大赏还是将王冠戴在了它的头上。所以初次看到该题材游戏时，兴奋之情溢于言表。不过翻遍整个日本掌机游戏发售表，并没有看到这款游戏。随之惊呼"国人制造！"。没错，国货当自强，由黄炎中和星组成员制作的这款游戏虽尚未完成，但其惊艳效果足以眩目。就是这样一款情节交代中穿插ACT战斗场面的游戏，玩家要扮演主角基拉驾驶攻击高达与敌人进行战斗。虽然还不完善，但我期待他们会做得更好。

前面已经说过，好的动漫改编游戏岂止这些。但个人能力有限，希望上面介绍的几款作品，希望大家能够喜欢。

文/神之一手

杂七CRAZY杂八

杂七杂八新鲜出炉啦！！既然是闲聊，咱们干脆就来个大杂烩，想说什么就说什么，想干什么就干什么。您发点儿小牢骚，谈两句感想，或者您想搞个笑，欢迎！本栏目的宗旨就是“不求最好，但求最乱！”（笑！）



电软颁奖礼



最适合代言生发产品，但不适合减肥产品奖：风林

趣味杂评

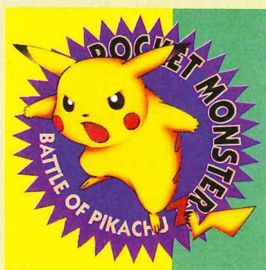
★金城武与让·雷诺在错误的时间、错误的地点与错误的敌人，进行了一场错误的战争！
——《鬼武者3》

★XX：孩儿他爹！少生俩行不？！老大叫作“红”，老二叫作“绿”，……老九“蓝宝石”！这不，又添俩丫头片子，叫啥？

任老爹：叫“火红”、“叶绿”呗！这你还嫌多啊？我们的宗旨是“一次两个”！
——《口袋妖怪》系列

★从“第一次亲密接触”开始，我就“爱你没商量”。虽说每次都与你“不见不散”，可你也不能总“没完没了”啊！——《机战》系列

★有钱买正版的玩家，根本不在乎多买几个版本！你得研究业主的心理。所以，我们做游戏的宗旨是“不求游戏好，但求穿得少”！
——《死或生》系列



★看到你，我忽然有种“化石复活”的感觉！上次见你，已经是上个世纪的事儿了！
——《忍者外传》

★颜维群说：“其实，俺在学校读的是克隆专业”。
——神游机诸多游戏

评论人：乔沛

电软编辑部“特色奖”入围名单



名字与身材反差最大，但颇有动物保护意识奖：大象



默默无闻执掌天下大事，但名字很牛奖：perfect



最适合代言生发产品，但不适合减肥产品奖：风林



身兼数个栏目，就差累到吐血奖：龙哥



最富音乐天份，追逐时尚，但深藏不漏奖：宇部



最有艺术细胞，兼编辑部性别稀有奖：飞月



实在不知该得什么荣誉奖：雪人

奖项评委：乔沛

拿DS开涮

DS前途未卜

作为今年任天堂年末的重头戏，DS背负着续写GBA不败神话的使命。但是DS双屏的设计会为我们带来什么样的惊喜表现？DS的游戏是否会给我们一种耳目一新的感觉？兼容GBA的谜团何时解开？PSP的强势推出是否会对DS造成冲击？……所有的这一切，都让我对DS的前景充满了顾虑。

首先是双屏的新奇设计。一上一下的屏幕安排无疑是一种大胆的创新，因为现在不是几十年前，切换场景只能利用不同的液晶屏，就像Game watch的“大金刚”。所以，有时我甚至怀疑任天堂的此举是不是有怀旧的成份？但就他们说的“利用双屏营造一种立体的感觉”，这我就更不懂了！可能是我想象力有限，但是真有这种必要吗？单屏不也能表现那种炫丽的场景吗？就像N-GAME。总之，外观的设计绝对令人费解！起码我觉得DS的外形不可能比GBASP简洁，我甚至怀疑它是否依然“便携”？！

其次，DS的游戏！支持双屏的游戏自然和双屏本身一样，都具有新闻看点。游戏的形式必然不会依照从前，但又是什么样的创新呢？比如传统的格斗，它真的适合双屏的游戏平台吗？如果不适合，难道DS就要放弃这一领域？又或者DS只有部分游戏支持双屏？这些都是让人猜不透的谜题！

再次，是否兼容GBA？“软件真空期”是每一款新主机所必须面对的难题，而且是最大的阻力。我认为，兼容既然是力所能及，就应该让DS“宽容”一些，“新瓶装旧酒”不见得是坏事。起码，不会让人买了DS之后，连怀旧都不找到地方。然而，至今任天堂仍对此保持沉默，我真担心他们一时冲动做出傻事！来一个什么“全新独立掌机”！那样，我是断然不会立刻买的，除非软件合我胃口。

最后，就是被业界十分看好的索尼多功能掌机“PSP”！最近看了许多报道，专家们无不夸赞PSP的功能卓越，设计体贴，而且不少知名软件商纷纷加盟，加上索尼本身的号召力，PSP绝对是个强劲的对手！我觉得PSP最可贵的东西，就是它“务实”！PSP着眼于功能的齐全和流行度，这样可以让玩家体验到多方位的娱乐享受！如此的设计定位，怎能不诱人呢？我觉得它比DS标榜个性要好得多！

当然，DS也不是前途暗淡。终归是掌机专家的产品，说不定任天堂会有什么高招儿，或是外观新颖，或是游戏诱人，这都未可知。总之，现在不能下任何结论，而我对DS的前途，也只能用“未卜”来形容了！

山东潍坊　乔沛



DS与GBA 不是父子，而是兄弟

自从任天堂公布了DS以后，把原本就不太平静的掌机界搅得更混乱，更让人看不透了。身边有不少朋友问我，GBA是不是快要被淘汰了，是不是没有买的必要了？

其实不然。任天堂推出的DS是完全针对PSP的，从目前公布的资料来看，双屏的设计表现出任天堂想和索尼玩创新、玩概念，而不是玩技术、玩烧钱，但最让我眼前一亮的并不是双屏，而是软件载体的容量。1G的容量用来放任天堂的游戏绰绰有余，别忘了NGC这家用平台也才1.5G啊，显然它不是光用来玩游戏的，定和PSP一样有各种媒体功能，看来任天堂这回真怕了，怕自己最后的一个金饭碗也被人抢了，自己打破了“游戏就是游戏”这句自认了二十年的真理，所以它与GBA的用户层不会发生大的磨擦，就和索尼所说的一样：我们的消费者并不是GBA玩家。

综上所述，DS与GBA同为任氏的主打掌机，DS不能兼容GBA的可能性很高，所以GBA至少还能流行2、3年，想购机的玩家还是不要放弃。　文/邵驰俊

电子游戏软件 全硬件游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME
BOY ADVANCE
Wonderswan

上次说到我"可爱的"战友们被拖出去埋了,当时是蛮痛快的,但完事儿了一想"不对啊,只剩下我一个人,那山一样的工作…"于是再费劲巴拉的把他们刨出来。还要带着那么一群人洗澡…这下,别说游戏了,连肉加馍也从两个变成了一个,哭啊…(PS:这个教训提醒大家,做事要考虑后果)

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
3月25日	Steady × Study	ステディ×スタディ	ADV	Idea Factory
	就是爱上你	好きなものは好きだからしょうがない	ADV	NEC InterChannel
	★ 谍中谍	ミッション:インポッシブルオペレーション*サルマ	ACT	ATARI
	★ The King of Fighters2002	ザ キング オフ ファイターズ2002	F-ACT	SNK Playmore
	怪兽大激战(War of the Monsters)	怪兽大激战(War of the Monsters)	ACT	Capcom
	职业棒球灵魂2004	プロ野球スピリッツ2004	SPT	NONAMI
	心扉/(初回限定版)	こころの扉/(初回限定版)	ADV	Gainax
	美少女梦工厂	プリンセスメーカー	SLG	Gainax
	勇者斗恶龙Ⅴ天空的新娘	ドラゴンクエストⅤ天空の新娘	RPG	Square-ENIX
	SEGA Ages2500系列冲破火网II	セガエイジス2500シリーズアフターバーナーII	SHT	3D Ages
	SEGA Ages2500系列北斗神拳	セガエイジス2500シリーズ北斗の拳	ACT	3D Ages
	金色的卡修贝尔~友情TAG Battle	金色のガッシュベル!!友情タッグバトル	ACT	BANDAI
	追逐阳光~永远的羁绊~	てのひらで、たいように~永久の绊	AVG	PrincessSoft
	TAISEN麻将	TAISEN麻雀	TAB	每日通
	莱姆色战奇谭☆纯	らいむいろ战奇谭☆纯	ADV	角川书店
4月1日	信长之野望-天下创世	信长の野望-天下创世	SLG	光荣
	★ 随身玩伴多罗与流星	どこでもいっしょ トロと流れ星	ADV	SCE
4月8日	SIMPLE2000系列Vol.47关原合战	SIMPLE2000シリーズVol.47合战关ヶ原	ACT	D3 Publisher
	SIMPLE2000系列Vol.48你就是出租车司机	SIMPLE2000シリーズVol.48タクシー~运转手は君だ~	RAC	D3 Publisher
	搬枪少女 Vol.1	ガンスリンガーガルVol.1	ACT	Marvelous
4月15日	红海2 Crimson Sea	红の海2 Crimson Sea	ACT	光荣
	幸福操作官	幸福操作官	ETC	SEC-Japan
	炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートデラックス	RAC	Hudson
4月22日	橙色口袋~鲁特琴~	オレンジポケット~リュート~	AVG	Pionesoft
	新天魔界Generation of ChaosIV	新天魔界Generation of ChaosIV	S RPG	Idea Factory
5月27日	超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	Banpresto
2004年春	转校生学园幻苍录	转生学园幻苍录	ADV	ASMIK-ACE
	信长战记	信长战记	SLG	Global A Entertainment
	★ 电车Go!Final	电车でGo!Final	SLG	TAITO
	Capa(河童)的养育方法	カッパの饲い方	ADV	KONAMI
	★ 幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
2004年夏	迷惑星人恐怖制造者	めいわく星人パニックメーカー	SLG	Capcom
2004年内	东京魔人学园外法帖 雪风录	东京魔人学园外法帖 雪风录	SLG	Marvelous Interactive
	九龙妖魔学园记	九龙妖魔学园记	RPG	SHOUT! DESIGNWORKS
	花哨盒子~To Love~	カラフルBOX~To Love~	ADV	KID
	★★ 合金装备3食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	妮娜	ニーナ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	噌噌长的犬福	すくすく犬福	QIZ	HAMSTER
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
2004年未定	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	★ KOF(暂定)	KOF(暂题)	F-ACT	SNK Playmore
	决战III	(暂定)	SLG	光荣

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
2004年未定	Altered Beast（暂定）	Altered Beast（暂题）	A-ADV	世嘉
	降魔（暂定）	降魔（暂题）	A-ADV	世嘉
	★ 樱花大战5～永别心上人～	さくら大战5 ～さらば爱しき人よ～	ADV	世嘉
	撤万 免许皆传	撤万 免许皆传（てつまん めんきょかいでん）	TAB	NAXAT
	少年冒险王：黑暗世纪	冒险王ビット：ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传～复仇的誓言～	バットマン外传～复仇の誓い～	A-ADV	UBI SOFT

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
3月25日	XBOX小霞（蓝）	XBOXかすみちゃんブルー	本体	Microsoft
	★ Counter-Strike	カウンターストライク	SHT	Microsoft
	Dr.Seuss' The Cat in The Hat	ドクタースースキャットインザハット	ACT	Microsoft
	Links2004	リンクス2004	SPT	Microsoft
4月22日	电脑大战～Drone Z～	电脑大战～Drone Z～	A ADV	Metro3D Japan
5月	天诛 三 回归之篇	天诛 参 回归ノ章	ACT	From Software
2004年发售	真实幻想Live在线	トゥルーファンタジーライブオンライン	RPG	Microsoft
	★ 光环（光晕）2	HALO 2	FPS	Microsoft
	★★ 微软汽车拉力赛2	ラリースポーツチャレンジ2	RAC	Microsoft
	SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
	Master Slave	Master Slave	ACT	TAKUYO
	RAIDEN FIGHTERS evolution	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System
	★ 死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
3月24日	发烧PUYOPUYO	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
4月29日	PIKMIN2	ピクミン2	ACT	任天堂
6月	哈利波特和阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
2004年 夏	家园	Homeland	SLG	Chun Soft
	★ 牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
	★ 生化危机4	バイオハザード4	AVG	Capcom
	马里奥网球GC（暂定）	マリオテニスGC（暂题）	SPG	任天堂
	★ 瓦利奥世界（暂定）	ワリオワールド（暂题）	ACT	任天堂
	天外魔镜III NAMIDA	天外魔镜III NAMIDA	PRG	Hudson
2004年未定	星际火狐（暂定）	スターフォックス（暂题）	STG	任天堂

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
3月25日	小魔女克丽姆系列[变装天使]	魔女っ子クリームちゃんシリーズ「着せ替えエンジェル」	ETC	Culture Brain
	星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ 镜の大迷宫	ACT	任天堂
	★ 钢之炼金术士 迷走的圆舞曲	钢の炼金术师 迷走の轮舞曲	RPG	BANDAI
	★ 龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗剧	ACT	Banpresto
4月1日	数码妖怪大赛车	デジモンレーシング	RAC	BANDAI
	东京魔人学园符咒封录	东京魔人学园符咒封录	SLG	Marvelous Interactive
4月16日	★ 蜡笔小新呼唤暴风雨 影院大冒险	クレヨンしんちゃん岚を呼ぶシネマランドの大冒险	ACT	Banpresto
2004年发售	大家的软件系列动作游戏	みんなのソフトシリーズアクションゲーム（暂题）	ACT	Success
	大家的软件系列围棋	みんなのソフトシリーズ围棋	SPG	Success
2004年未定	超级谜语战士	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	Capcom
	★ 妈妈3（暂定）	Mother 3（暂题）	RPG	任天堂

大陆行货 PS 2

发售日	中文名称	类型	厂商
2004年2月底	XIGO 最后的骰子	PUZ	中青旅创格
2004年2月28日	真三国无双2	ACT	光荣

终于打穿了Extreme的MGS，对画面还有一定的好印象，但是最让我不满的就是情节一点也没有变，隐藏细节变化太少，实在是意犹未尽，我的500块钱啊！好在是公司花的钱，我也就少骂一句吧，"喂！木木，你的铁骑给我玩呗，我先让你玩这个全新的MGS，爽呆...喂！木...诶，别跑啊...木木！"

责编/龙哥

龙哥热线

龙哥在此·有请必从·吾痴吾狂·龙哥不聋

从前有一个人，经常闷闷不乐，一个人在桌台前发呆。他曾经找过心理医生，但大夫却说没救。他曾经找人诉苦，但却无人愿意理睬。无奈之下，他拨通了一个电话，终于，终于找到了——龙哥。



活半仙

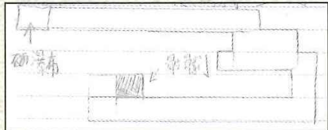
有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

责编：一直以为自己天才的帅帅龙哥

Q 以前在《掌机迷》上还有在你们的杂志上，都看见过不少关于“晓月圆舞曲”的介绍，上面都提到过有关骷髅门的传说，但首先要拥有一把骷髅钥匙才能打开骷髅门。可惜的就是地图到了100%也没有找到骷髅门，我至今也没能找到那把骷髅钥匙，不过我却发现了一条很重要的线索：就是用“突进”进入“不可侵入的洞穴”的里面的一个最深的房间（如图），仔细看这个房间的背景，有一个硕大的骷髅头周围堆满骷髅架，头的下方有一个黑洞，这不就是传说中的骷髅洞！简直与我想象中的一摸一样，可惜没有钥匙，不知怎样进入！但我相信这一定就是传说中的骷髅门！有钥匙就一定能进去，也许与魂的装备、衣着什么的有关，但也可能有另一些更加苛刻的条件！希望我这条线索能帮助你们，也希望能在下一期的杂志中刊登出来，供全国的“绿林好汉”享用。如果你们仍未能解开这许久的传说，也许全国的玩家共同破解，一定可以打开这扇骷髅门！

（河北遵化市第一中学 王可）



感谢王读者提供本线索，龙哥我以前也有听说过类似传说，但在游戏中找了找没找出来就放弃了。从这封来信中可以看出王可朋友对游戏的执着，龙哥很感动，特意就此事询问了掌机动作游戏达人C.A.B。他的回复是：游戏在正常情况下是不能得到骷髅钥匙的，需要用金手指修改才能改出来，可能是制作小组原本想做但由于时间或是别的原因而没能最终做出来而遗留下来的东东。即使改出来也没用，就像当年PS上“月下夜想曲”中的地下庭院一样，虽然存在但实际却进不去。可能这个答复会让不少恶魔城的FANS们感到失望，不过龙哥建议对此有兴趣，并且能用金手指改出骷髅钥匙的朋友（龙哥我虽然有兴趣却没有也不用金手指）去文中所提到的地方试试，毕竟不真去试试就轻易放弃可决不是我辈闯关一族的作风！欢迎对此有研究的朋友来信交流。

Q 龙哥哇，今天你猜我玩什么游戏？放着家里的PS2、NGC不玩跑去街机室玩起了1994年SEGA公司出的世嘉拉力来啦，玩起来真的很棒，比家里玩PS2的GT4和R5进化要爽多啦，那方向盘震动感好强，虽然画面不怎么样，但是玩起来很过瘾，毕竟是1994年的游戏嘛。连续玩了10多盘，比家里玩GT4和R5进化的有难度哇，10多盘里就是有2盘过了第一关，真汗。还是2块钱一盘呢，我同学都说我中毒啦，家里那么多游戏不玩，跑去街机厅玩，不知道龙哥会不会也经常去街厅玩游戏呢？

（江西 因为爱所以爱）

实际上并不是你中毒了，想想都可以知道：家里如果放了一大堆的几块钱一张的D版，大家会拿这些游戏和几百块一张的Z版游戏同等对待吗？虽然明白由于我国的国情所限，而且一说到D版和Z版之争肯定又会引起一场没完没了的论战，龙哥在这里也不要求大家怎么样，只是希望大家有空的话能多想想此事就够了。街机我现在还有玩，不过去的次数已经不多了。

Q 请问龙哥　网络PC版的FF11在中国会有吗？

（焦作 李明）

说实话，即使是PS2版的FF11在日本卖的并不怎么样，虽然网络游戏和单机游戏不好比较，而且两国国情不同——比如我国的PC网游市场现在就很火爆。而且SQUARE · ENIX在中国的分公司“网星艾尼克斯”在中国发行的网游“魔力宝贝”运营情况很不错，但是PC版FF11的希望会比较小，即使是在中国。

Q 请问龙哥XBOX能否接普通的pc键盘鼠标玩FPS游戏？

（德州 liangya）

XBOX虽然可以通过转接器使用PC的键盘和鼠标，但是由于XBOX上的游戏并不支持此项功能，所以一般都是达人们喜欢用PC的键盘和鼠标在XBOX上玩LINUX、DOS和模拟器来的。

Q 我是一个远在新疆的电软忠诚的支持者，虽然我们这里买电软和看电软只有我一人。我的家在古尔班通古特沙漠边缘的一个小村子里。我经常为了买上一期电软，要坐上两个多小时车到城里去买。我虽然接触电软的时间只有短短的半年多，但是当看到第一本后就被吸引了，龙哥热线也每期必看。现在计划买上一部XBOX，有几个问题望龙哥您能在百忙中给予解答一下。一、XBOX有日版、美版、港版三种，哪一种好一点，更适合中国玩家？二、XBOX港版有没有限定版主机？三、如果加了直读是否就不能用XB上网游戏呢？四、港版的XBOX能否兼容日版和美版的游戏？

（新疆奎屯市 孤独行者）

看了这封信之后龙哥很受感动，正是因为有你们这样的读者才有了电软的现在，龙哥我一定会卖命工作，决不会让大家失望的！1、其实这几个版本没有所谓的好坏之分，只是个人觉得港版或是美版的XBOX更加适合中国玩家；2、据我所知，港版XB有一款限定版主机，带中文版HALO和PGR2两款正版游戏，好像还有遥控器；3、对，加了直读后就不能上网对战了；4、不改机的话就不兼容，如果改了的话……

Q 好激动哇，终于给龙哥发送成功啦！！龙哥的回信速度还是蛮快的，这里非常谢谢龙哥的回信，对了不知道网上给龙哥发的信息会挑几个写在电软的龙哥热线上吗？

（南昌市 一线连天）

龙哥热线会优先“照顾”写信过来的朋友——毕竟还是看着实实在在的纸张比较亲切（笑）。网上的问题龙哥我也会保持尽快的更新，不过龙哥我平常工作也都很忙，网上的问题都是尽量抽空回答的，而且不少问题都是重复或相似的，所以有些读者朋友的问题没有及时回答还请大家见谅！当然，网上一些有代表性或是龙哥觉得比较有意思的问题也会摘下来放到杂志上的，呵呵。

Q 不知龙哥你有没有听说过LINCOLN PARK（林肯公园）这个乐队？它现在是欧美最受欢迎的乐队！前不久还获得了MTV Asia Awards 2004——Favorite Rock Act and Favorite Video (SIB) [最佳摇滚表演和最佳MV]。推荐龙哥去听听他们的歌曲，很棒的哟！

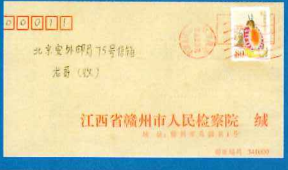
（北京 六日）



龙哥我可是LP死得不能再死的死忠哦！现在家中珍藏有“混合理论”、“流星圣殿”的原声CD以及在美国德克萨斯现场演唱会的LIVE SHOW！个人非常喜欢LP的风格，火爆到甚至有些疯狂的主唱Chester，说唱饶舌流畅到让人以为是幻觉（幻听？）的Mike……乐队的每个成员都极具个性，真正酷到了极点！而且他们的MV也都做得非常棒，欢迎全国的同好们来信交流！

D9和D5碟有什么区别啊？我到现在还不懂。（广西崇左 傻忽忽的我）　D5 ，是DVD-5 的简写，即单面单层(SS-SL或Single Side Single Layer)，最大4.7G，一面数据，另一面一般印刷了文字或图案。D9 ，是DVD-9 的简写，即单面双层(SS-DL或Single Side Double Layer)，最大8.5G，一面数据，另一面一般印刷了文字或图案。

传票!? 某日龙哥收到一封来信，信封上印有某省市人民检察院的鲜红字样，大骇！急忙拆开一看，原来里面是一封读者来信，遂长舒一口气——如此玩法，果真是比任何恐怖游戏还要来得刺激啊！



Q 龙哥你好，最近本人想买一台ps2，但是听店主说5000x的机子特别容易烧机，不知道是不是有此事？

（北京 we2000）

发生这种现象的关键在于光头组件中用来控制聚焦与光强弱的IC被替换了：原来的BA5815现在改用LA6508了，而BA5615 的品质是要强于LA6508的！由于后者的阻抗要远小于前者，当流过LA6508的电流过大或持续高温工作时就可能导致损坏；而大家用直读玩劣质的D版盘，又会导致其负荷进一步加大，所以发生烧机事件是难免的了。

Q 龙哥你好啊！不知下期的电软会不会有忍龙的详细的攻略呢？或是在下下期！请望答复！谢谢

（江苏南京 游戏的国度）

这款游戏未发售时编辑部的一群小编们就已经等的心焦了，相信有很多的玩家朋友们也是这种感觉吧？好容易等到游戏出了，我刚上手一会儿，手柄就被抢走，结果为了谁先玩儿的问题直接发生编辑部真人PK（笑）。这款超大作我们怎么可能不做攻略？就是本期！而且是超详尽攻略，绝对不能错过！不过相信大家看到这里已经看过这款攻略了吧？除非先看热线（好有面子哦）。

Q 龙哥，又要请你帮忙了，哎，没办法，我真的没有别的问处，只有你龙哥让我觉得亲切。所以，我以厚脸皮问你。第一，我真的搞不懂水货和盗版。第二，我致电索尼PS2指定经销商广州连邦软件问是否可邮购。他们说可以的。所以我问龙哥我邮购是否得当。如果邮购要注意什么细节。我真是个糊涂鬼，所以要请你龙哥指点。在下不说跪求了，只求哥能接受我的衷心感谢。最后，祝龙哥天天开心，节节高升，心想事成！

（云南 甲日布荆）

1、水货就是原本不应该在某地区销售的品种在某地区销售，或者是绕过某地区的正规代理直接在该地区销售产品。由于水货没有正式的代理厂商，因此售后服务往往没有多少保障，目前除了行货版PS2我国的绝大部分主机，甚至是所谓的“正版游戏”都属于水货的范畴。至于D版，相信不用我说大家也明白是怎么一回事了吧？2、一般在邮购商品之前最好先打个电话询问一下是否有货，然后去邮局填汇款单，汇款单上要详细注明收款人的详细地址和姓名、邮编以及你自己的详细资料，这样对方给你发货时就能确保你能收到。在附言栏写上要邮购的商品名称就OK了，而且现在一般还要求你在上面写上自己的联系电话，这样如果汇款发生什么情况邮电部门也可以及时联系你。另外再补充一句：邮购其实真的挺简单的，我小学时就有自己邮购过“皮皮鲁牙膏”了（汗）。

Q 龙哥。不好意思啊。我想问一下。为啥每次杂志送东东的时候，俺总是收不到啊？03年12期是这样。这次的第五、第六期又是这样。幸好12期贵杂志社补发给我的。这次第五、第六期又来了。我郁闷啊－_－!~

（江苏无锡 潮起潮落）

这次的合刊送多罗随书赠送确实给邮政部门增添了不少麻烦，不过好在基本上都解决了。我只听说过书摊的零售商有“贪污”多罗的现象啊？难道是多罗太大，塞不进你们家的信箱？（笑）不过说实话，5/6合刊的确很受欢迎，杂志社早就没有存货了，这点从龙哥我自己的那本书都被人“明抢暗偷”的拿走就可以看出来了（我哭）。

Q 很早就想给您通信了，但实在太忙了（学习紧张啊！）但《电软》我可是每期必看噢（够忠实吧！）。其实我最近买了台NGC（钱是东拼西凑的，惨啊），但买不起软件（难熬啊）。请问龙哥一下（非常真诚的喔），先买《生化0》还是《塞尔达传说》或是《马里奥赛车·双重冲击》（百思不得其解）？想请教您的意见，毕竟您也是内行啊呀。麻烦您了，一定要记得登出来呀！

（您的FANS 高博超）

说实话，作为一名普通学生买GC玩是需要很大勇气的！（家境特别富有的除外）虽然GC的主机售价是三大次世代主机中最便宜的，但也是惟一一台没有盗版的主机。正版GC软件的价格一般都在四百块钱左右，确实是很难负担啊！你说的几款游戏都相当棒，龙哥我也不大清楚你喜欢的游戏类型，这里只能帮你分析一下：“生化0”做得的确很不错，但是年底其“完结篇”——“生化危机4”应该会在今年年底就会出了，新作增加了很多新要素，确实是相当令人期待，你可以等到年底买BH4会比较好——当然如果你是AVG迷的话就另当别论了；“塞尔达传说”可以说是把游戏性发挥到了极限的经典之作，喜欢解谜和动作型游戏以及塞尔达可爱而清新的世界观的话推荐买这个！“马里奥赛车”其实更适合于多人同乐，编辑部里的游戏乱斗就经常要用到的本作哦，如果你有多个手柄并且也喜欢大家一起玩的话买这个是最理想的啦！以上是我的一点看法，具体如何取舍还是得看你自己的爱好了。祝你能买到一款自己喜欢的游戏并玩得开心！

Q 我想给电软写攻略（如XB上的新游戏），不知要注意些什么。请教龙哥。

（昆明 AA）

先欢迎大家踊跃投稿！如果大家有兴趣写攻略给我们的话，可以提前打电话给我们编辑部事先征询一下：这样就不会由于投稿的撞车而造成大家做无用功。如果我们决定要您的攻略的话会再做一些详细要求的。不管是什么栏目，只要您有料，我们就有兴趣！

Q 以后在书上能不能多报道一下下一代机种所采用的技术和价格？

（哈尔滨 柯楠）

由于目前厂商公布的资料有限，我们所能报道给读者的可能暂时还不够详细。不过龙哥我承诺：只要一有情报公布，电软一定会第一时间给大家奉上的！尤其是今年E3展，绝对会有N多的超劲爆情报，大家等好了瞧着吧！

Q 龙哥你好：我玩PS《北欧战神传》遇到了一点儿小麻烦。在第八章奉龙殿迷宫中，在暗条之石那八道门我按以前电软上的攻略从左至右以此从6、5、1、4、3、7、2、8进入，为什么还是进不了最左边那扇封着的门？望给予详细的解答，急！多谢先！

（河南开封 张宝顺）

在第一层一路直走，不要转弯，过了第三扇门后会掉到第二层；没关系，到第二层的左边，直走穿过两个门，转后屋子会翻过来，再翻几次就会看见一扇黄色的门，这里不会把你弹回开始的地方；从黄色的门出来后，右转、左转、右转、直行、右转、房子会横置，这里也不会把你弹回；继续右转、左转、直行，终于出来了！——呼，大家不会已经看晕了吧？龙哥觉得善于走迷宫的玩家都有当王牌飞行员的潜质（笑）。

Q 现在有一个问题非常让我苦恼，我的DC坏了，不读游戏也不读CD了，光剩下开机画面了。这台DC是2001年买的，玩了都快3年了，BOSS说DC早玩完了哪有配件换？请龙哥帮忙出个主意。龙哥你玩过DC上的CS吗？感觉挺不错的。我把GBASP卖了，因为它上面的游戏并不适合我。PSP极度期待中，想问一下PSP的价格不会超过3000RMB吧？！

（山东邹城 赵印、小喜）

1、你的DC能正常服役3年已经不错了，由于DC早已停产，相关配件现在在国内都很难找到了，想换配件的话的确不容易。2、我只有玩过PC上的CS，CS这种游戏得去网吧玩“群挑”才有意思！3、从索尼目前公布的PSP的强大功能以及索尼一贯的高价策略来看，PSP的价格肯定低不了，估计会在3000块大洋左右。

无责任乱弹之KOF VS 合金弹头 搞笑图片欣赏





帮个忙，偶也是牡丹江的，刚才看到有个牡丹江叫xin xin的玩家，本人在牡丹江的玩家朋友不多，想和他做个朋友，希望你帮帮忙把我的QQ号登出来让他看见，希望能和他做个朋友.qq:157400995 52961393 84303390（牡丹江 雪落无声） 你的留言已经帮你刊登在这了，xin xin朋友如果看见，并且愿意的话，可以联系雪落无声。欢迎全国的玩家朋友们多来这里交流，小字内容全功率再开计划始动！！



游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents

责编/龙哥

Area 51

PS2 XB	厂商：Midway	发售日：2004年冬
	类型：FPS	价格：未定	其他：——

这款游戏是由Inevitable Entertainment开发制作的第一人称射击游戏。相信不少SF迷们听到51区马上就会联想到UFO、失踪人口以及外星人等一系列神秘事件。

本作有了单人战和多人对战两种模式可供选择。游戏的PS2和XBOX版都支持4人分屏游戏。XBOX版还支持局域网联机。两个版本都支持在线多人游戏，但是最多同时几名玩家可以游戏和游戏模式现在还没有公布。



↑呆滞的外星人，用机枪对付！

↓长得像怪兽一样的家伙，这也能入侵地球？！





51区：SF迷们心中的圣地

Jade Empire

XB	厂商：BIOWARE	发售日：2004年7月
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

游戏的故事发生在很久很久以前，一个叫做"翡翠帝国"（Jade Empire）的神秘世界。游戏中极具中国特色，游戏中的世界极为庞大，玩家将体验到恐怖的恶鬼炼狱、华丽的皇家园林，还会遇上各种具有超能力的敌人。

这是一款美式的角色扮演游戏，在游戏开始的时候玩家可以选择主角相貌、声音以及各种能力组合。在战斗系统方面，该作引入了技能升级系统，号称体现中国武学精髓的战术。战斗分为三个部分：武术、魔法以及武器，在这三种之内还分为"速度"、"力量"以及"防御"三种战斗策略。



←游戏画面非常棒，充分反应出XB机能强大。



→主角盘腿修炼，很让人眼熟的动作。

KOF · Maximum Impact

PS2	厂商：SNK Playmore	发售日：2004年预定
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

在我国，KOF系列应该算是街机厅中人气最高的格斗游戏了——至少在SNK被收购之前是。之后被韩国人买断版权后，游戏做得一年不如一年，已经快要英雄迟暮了。

作为系列的最新作，"KOF · Maximum Impact"的官方网站最近由东京SNK Playmore开通了，但是网站的页面上仅仅有一个LOGO画面，没有任何东西。而且本作类似于TGS2003上曾公开过的同名游戏，仅仅展示了几个3D人物和小段动画。会不会本游戏计划做成3D格斗风格，现在还不能确定。



Mechassult2

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2004年年底
	类型：STG	价格：未定	其他：——

在"Mechassult2"中，玩家不仅可以驾驶高达40英尺的巨大战斗用机器人，还有多种交通工具可以操作，包括坦克、垂直起降飞行器（VTOLs）等。

VTOLs的加入也是为了战斗盔甲这一新要素，游戏中经常通过这种飞行器空运战斗盔甲，提升队伍的机动性，并且增加各种功能，提高合作效率（让人想起了高达SEED中可以为STRIKER进行空中换装的空中霸王）。

机器人之间的战争



→游戏不光讲究技术，如何配合更加重要。



←玩家可以进行选择的战斗盔甲种类非常的丰富。

侍魂·零SPECIAL

PS2	厂商：SNK Playmore	发售日：2004年5月20日
类型：FTG	价格：未定	其他：——

本作为目前营运中的“侍魂·零”的强化版本，并且新增了四个隐藏角色，分别是天草四郎时贞、壬无月斩红郎、凶国日轮守我旺，以及罗将神MIZUKI！

“侍魂”系列一直以其真刀真枪的爽快格斗作风吸引了我国的大批玩家，只是自当初风光无限的“天草降临”以后就声势大减，不知此次结果如何。



热血格斗再开！！

↑不愧是BOSS级的人物，攻击超华丽！

燃烧你的灵魂！



↑天草四郎，其实在历史上是个悲剧人物呢。

无畏的武士精神

Mafioso

XB	厂商：NAWAR	发售日：2005年
类型：RTS	价格：未定	其他：——

最近，欧洲NAWAR公司公布了其所开发的XBOX上的策略游戏“Mafioso”的最新情报：

游戏中玩家能选择扮演意大利黑手党、俄罗斯黑帮或是日本山口组...等“大名鼎鼎”的黑道组织（汗）。通过各种手段（当然都不是些什么能够见光的方法），最终一统全球的黑社会！游戏的题材虽然很新鲜，不过大家最好只是当游戏玩完而已，不要把游戏中的作风带到现实中来（大汗）。

让你一尝当黑道教父的感觉





↑大酒店，赌馆以及红灯区——黑帮们的栖息地。

↓黑帮之间的大火拼！在港台片中经常可以看到的场景。



雅典2004

PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年7月
类型：SPG	价格：未定	其他：——

本游戏现在由Eurocom开发制作，并预计在7月份发行，就在奥林匹克运动会开始的前几个星期。

游戏中一共会提供7个奥林匹克比赛场地，所有游戏中的场地都是根据图片和原建筑重新制作！本作能够支持4人同时竞技，而且游戏中包括各种运动游戏，项目非常的丰富，让大家到时候在收看精彩的比赛之余还能够自己亲自出马，“为国争光”！

超越梦想，一起飞



←如猎豹般的飞毛腿们。



←腾空而起的一刹那会让人产生飞翔的幻觉。

Phantom Dust

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2004年
类型：ACT	价格：未定	其他：——

由微软预定2004年在Xbox上发售推出的战略动作游戏“Phantom Dust”，游戏中以荒凉的近未来世界为舞台。

在这款游戏中，玩家可以从300种以上的特技中以卡片游戏的形式排定自己的牌组组合所需的特技，而在这么多的特技中，又可以分成心灵运输（Teleportation）、意志力（Psychokinesis）等类型的能力，并藉此施展出如气功术等现实世界认可能接受的招式或是像是魔法、召唤等不可思议的魔幻能力来进行战斗。



↑用超能力发动的特技，威力自然不同凡响。

中国的气功也会在游戏中出现！





←只有有效的组合出特技才能轻松地干掉敌人！

足球王国·Trial Edition

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年5月17日
类型：SPG	价格：3980日元	其他：——

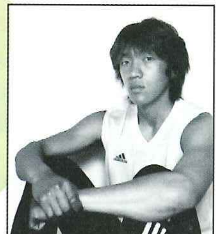
目前，由NAMCO开发制作，充分重现现代足球战术的PS2足球游戏“足球王国预赛版（Football Kingdom Trial Edition）”已确定将于5月27日发售，并请到了效力于意大利甲级联赛的日本著名球星中村俊辅作为宣传大使。

这款游戏搭载已获得专利权的最新人工智慧（AI），细腻地呈现足球赛的战术策略运用。游戏获得足球赛电视实况转播的制作公司配合，呈现宛如真实电视转播般的运镜方式。



←足球是最讲求配合的运动之一，团结才是王道！

NAMCO全力打造，意欲挑战WE



Dance·UK eXtra Trax

PS2	厂商：Bigben Interactive	发售日：2004年4月
类型：ETC	价格：12.99英镑	其他：——

Bigben Interactive今天宣布将于今年4月份英国发行“Dance·UK”的资料片“Dance·UK eXtra Trax”。游戏原作是兼容PS和PS2的跳舞毯类型的游戏，这次产品将在原作基础上加入一个“初学者”等级，每个曲目都分有难度等级，提高视觉效果，并且新增了12首现在非常流行的舞曲。

DDR的热潮早已在全世界消退，不知道这款作品前景会否光明。

DDR的新形态？跳舞迷不可错过！





↑按照箭头指示进行相应的操作，我跳，我跳跳跳！

除了玩儿游戏，还可以顺便健健身



星际争霸·幽灵

XB PS2 GC	厂商：BLIZZARD	发售日：2004年
	类型：ACT	价格：未定
	其他：——	

“星际争霸”是PC上即时战略游戏的绝对经典之作，其三个种族的均衡性设定得相当好，因而一直都是WCG的必备比赛项目。而其在家用机上的“星际争霸·幽灵”最近也终于又有新情报放出了。

游戏的XBOX版将实现杜比数码特效，有480p至720p的高画质宽屏输出；NGC版将实现杜比环绕，有480p的高画质宽屏输出；PS2版同样实现杜比效果并支持480p高画质输出。

出于暴风雪一向精雕细琢的制作风格，本作的开发已经长达三年之久，而且具体发售日至今仍未确定。不过“暴风雪出品必是精品”的业界信条也值得我们去耐心等待。目前公司正着力于游戏性、关卡设计以及整体AI的调整；另外游戏中的切换场景，声音和用户界面元素也在完善之中。相信游戏出来后绝对会让大家眼前一亮的！

三大主机同步推出



↑陆战用坦克，当其转换为攻城用的炮台模式时威力大的可怕！



↑原作中的各种职业的角色都将一一在游戏中登场



↑游戏的主角是以原作中为核攻击定位的 ghost 为原型设计的。

暴风雪全力打造

杀手7

GC	厂商：CAPCOM	发售日：2004年末
	类型：ACT	价格：未定
	其他：——	

CAPCOM给GC上的独占游戏“杀手7”自公布以后已经很久没有新情报公布了，本刊终于在最近取得了最新情报。

游戏故事以一名拥有“杀神者”称号，且同时拥有7种不同人格的多重人格杀手Herman Smith与另一名有颠覆国家能力，同时被称为“持有神之手的男人”的Kun Lan两人为主，将两人的宿命因缘以五个故事以及四重世界构造来详加描述。相信这个设定让人想起了“幽游”中的仙水忍吧？主角所拥有的七个人格所拥有的能力包括千里眼、使用火焰、改变外表等能力，玩家必须善用七个人格的特殊能力才能完成任务。光是看介绍就已经让人好奇心大增了，希望游戏能尽快完成！

七重人格代表你拥有七种能力！



↑做一个拯救世界的杀手？主角孤身一人与犯罪组织斗争，没有两把刷子怎么行？



↑游戏的画面类似于剪纸的风格，然而游戏内容却相当血腥！

动作风暴即将降临！



街霸3·三度冲击

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004年年底
	类型：FTG	价格：未定
	其他：——	

根据最新一期日本杂志《FAMI通》上的消息，CAPCOM决定于今年年底将其王牌格斗游戏大作“街霸3：三度冲击（Street Fighter Ⅲ 3rd Strike）”移植给PS2！我们都知道，“街霸3：三度冲击"在家用机上只有DC版，而且是4年前推出的作品，CAPCOM现在终于决定把该作移植至PS2，而DC版的网络对战服务已经于去年9月正式结束，PS2版是否对应网络对战目前还没有得到确认，但无疑这个功能是最值得大家期待的！

街霸再临 谁与争锋





↑进入次世代主机以来，街霸系列是一年不如一年，此次的“三度冲击”不知能否成功？



←在dc上的本作可以进行网络对战，希望这次也能实现！

格斗的本质！

死或生网络版

XB	厂商：TECMO	发售日：2004年夏
	类型：FTG	价格：未定
	其他：——	

由于开发进度问题，XBOXLIVE的最大重点作之一、TECMO的“死或生网络版”不得不延期至夏季发售。不过如果在炎炎夏日看着这些身着清凉服装的MM，实在是最惬意不过的事了！

本次网络版还收录1996年的“死或生”和后来的“死或生2”。“死或生”将忠实于原作，画面上不会有任何进化；之所以如此安排是让玩家亲身感受多年以来TECMO在技术的进化，因为游戏中“死或生”将会根据XBOX机能大幅强化，在原作本已十分优秀的画面基础上向更高水准挑战。

为了能带给玩家更多新鲜感觉，本作中加入了大量的新服饰，TECMO请来了两位女性设计师专门负责服装设计，游戏中的服饰在给人惟美感觉的同时又增添了不少性感元素。



↑画面进一步的强化！华丽的格斗游戏乱舞。





吊足你的胃口！

机器战警

GC	厂商：TITUS	发售日：2004年
类型：FPS	价格：未定	其他：——

"你被逮捕了！你可以保持沉默，但你所说的话将成为呈堂证供！"相信这句经典的台词会使很多人马上想到机器人警察莫非。"机器战警"就要回来了！

本游戏以电影版"机器战警"三部曲为背景，玩家将扮演主角机器战警莫非，以手上的武器救助弱者，维持治安，打击恶势力，直捣超跨国际巨大企业OCP总部，并与永远的死对头ED-209展开最终的生死对决！



←逮捕模式下对敌人展开攻击，你被捕了！



YOU'RE UNDER ARREST

←因为一次意外而不得不把身体改造成半机械的正义战警。

哈里波特·阿兹卡班的囚徒

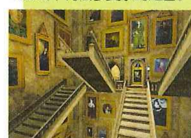
XB PS2 GC	厂商：EA	发售日：2004年冬
类型：ACT	价格：未定	其他：——

备受关注的魔幻电影"哈里波特：阿兹卡班的囚徒"即将在今年上映，而EA制作的游戏版也不甘落后。

游戏将会加入一些全新的创意。在该作中玩家可以控制的不只是哈利·波特一人，他的好朋友赫敏和罗恩都是可以控制的角色，玩家要经常从这三位角色间切换以培养每个角色独有的能力。游戏中还有大量新角色出现，并有大量的分支任务设定。



↑不只是哈利波特，玩家也可以控制他的朋友们冒险。



↓游戏中有很多复杂的迷宫。



↓三人齐心与伏地魔战斗。

带你进入哈利的魔幻世界！

怪盗史莱库巴2·海贼团

PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年秋
类型：ACT	价格：未定	其他：——

本作由原开发组SuckerPunch开发，目前已经制作了18个月的时间，预定于今年秋季上市。

这次Sly并不是惟一的可操作角色。在特定情况下，你可以操作Sly的其他同伴。其中Bentley是一位破坏专家，他可以将一些障碍物直接炸上天。不过他的近身作战能力却很差。Murray是一个可靠的司机，当然在必要时候他也会为你解决掉几个坏家伙。Murray的最大特点就是扔东西，例如把对方举起来当武器砸向敌人。



谁都能够独当一面





RalliSport Challenge 2

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2004年4月5日
类型：RAC	价格：未定	其他：——

"RalliSport Challenge 2"是今春即将推出的XBOX赛车大作，并且该作将会全面支持微软新推出的XSNsports.com网络服务，玩家将能够在网上与真人进行激烈的对抗！

在场景规划上，该作在大范围的自然场地描绘上登峰造极，并加入了更逼真的烟雾、光影与大气热扰效果，如在沙地奔驰时所扬起的漫天沙尘、雪地里雾茫茫的雾气效果。游戏中气候变化效果也十分逼真，晴天、雨天、下雪、沙尘暴……不仅感觉十分真实，赛车操作也将因天气的不同而有所不同。



→游戏在场景刻画上非常细致，这是游戏中一处雪景的场地，效果相当不错吧？



超级大金刚2

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004年6月25日
类型：ACT	价格：未定	其他：——

任天堂最近宣布了"超级大金刚2"将于今年6月25日在欧洲开始发售。本游戏的第一代是在1995发售的，游戏中迪迪和他的女朋友迪茜为了将大金刚从库尔船长的威胁中救出来而作战！

游戏中的动作非常丰富，而且还有大量的迷你小游戏供玩家选择！目前任天堂还没有公布本作的北美版会于何时发售，不过相信也不远了。任天堂的游戏一直都以其高超的游戏性闻名业界，大金刚在我国也有不少FANS，相信本作是不会让大家失望的。



↑经典的游戏，可爱的角色们。

拯救大金刚



迪迪的冒险

洛克人ZERO3

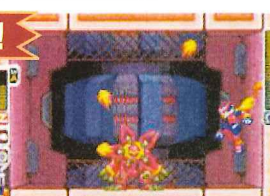
GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004年4月23日
类型：ACT	价格：未定	其他：——

CAPCOM动作游戏代表作"洛克人"系列的最新作"洛克人ZERO 3"即将于4月23日登陆GBA。本作将强化前作的Form Change System，可将头部、躯干、腿部等强化芯片自由搭配，从而制作出自己所希望的ZERO。在前作中支持ZERO作战的程序Cyber Elf System，在本作中也会继续出现，玩家除了要在各关卡中收集各种Cyber Elf之外，还必须加以养成，才能在战斗中发挥包括治疗、能力增强、辅助效果等帮助玩家进行战斗的能力。

超硬派的动作游戏！

→洛克人系列的特色就是可以进行改造。





←虽然游戏难度不小，但只要摸清规律仍可轻松控制。

NOTE 记事BOX

小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：龙哥

让我们一起分享编辑部里的故事

道歉声明

关于上一期"秘技天地"中所刊登的"鬼武者3"的错误秘技，龙哥在此向全国的读者们郑重道歉!感谢用心的读者对我错误的及时指出，并且希望大家继续支持龙哥的工作，龙哥在今后的工作中会更加负责周到地为读者服务。谢谢大家!



3月5日

风林： 其实我早已预料到要发生一些事，我完全无法掌握。说起来最近很少再熬到后半夜了，过度的疲乏，把自己的习惯扳回到了生活的正轨上来，这没什么不好的。或许猛然发现自己的生命某一部分变得空虚起来，我想总会有另一部分填充进来。

大象： 魔鬼训练进行到了最后时刻，晚9点是最后一场练习赛。为了贯彻"风氏五诀"的精神，我只让7名球员保持到了终场结束，外加口干舌燥和火泡流血。

3月6日

飞月： 最近从雪人那儿挖来不少好东西（雪人："你那叫抢！"），下一个目标就是赶快把CAMBO换成DVD刻录机，赶快把这些好东东都刻下来以防万一啦!

大象： 今天是个值得纪念的日子，在首次跟完全实况高手的对决中没有一败涂地，一直骑在我头上的木头跟黑老大在赛后接受了我诚恳的批评和教育，分别以4：2和3：1的比分，让他们分别认识到了自己的差距。外加一顿夜宵，镜头上的话，都不算数了。

雪人: 本来与人约好去三里屯参加《瑞丽》网友聚会，但是却不巧赶上了《掌机迷》的收尾工作，当时真的是不知该说什么好啊？不过，为了及时给万千读者大人们送上每月一次的大餐，俺也只好忍痛没去，与美编一起加班至晚上1：00。555，看来这光棍还要继续打下去啊！

3月7日

飞月： 入手SONY DSC-P10。本想买T1的，可惜银子不够只好先将就将就了。P10用起来有个大缺点，需要按住快门2秒钟才能拍摄。虽然可以手动调整这个缺点，但是似乎非常复杂的说……

龙哥： 请朋友吃饭，点了一盘"姜葱炒鲜蛤"。没想到"鲜蛤"不鲜，害得龙哥出恭数趟！苦不堪言！

3月8日

风林： 跟我有关吗？这么多年了为什么还有人搞不清楚我是男是女?……又收到"叁捌快乐"的留言了……

雪人: 难得的清闲啊!但是看了《瑞丽》网友聚会的照片，那些漂亮的模特妹妹们真的是让俺这个万年光棍口水直流啊!（笑）哦，对了，今天是妇女节，那就祝飞月小妹妹节日快乐吧，呵呵!

3月9日

龙哥： 这期《龙哥论战》可谓是精彩纷呈啊！通篇的文言感觉好像是三国中"舌战群儒"的场面。不知读者们是否喜欢。

飞月： 明明已经入春了，但大风却一直刮个不停。想换春装也换不了，真是让人头疼。

风林： 猛找减肥良方，苗条君子淑女好求……

雪人: 不知不觉中,忽然发现《掌机迷》即将迎来自己一岁的生日，在这个特别的时刻，真不知该拿什么奉献给那些默默支持杂志的读者大人们！俺只能说：真心感谢，继续努力！

3月11日

飞月： 好不容易等到魔戒三部连放，而我却必须留在电脑前一边流着眼泪一边敲击着键盘玩命赶稿。555……真的好想去看啊！

风林： 这几天狂喜欢吃烙饼夹炸鸡蛋……不知道是身体又缺什么营养了。没事的时候就想吃，也不厌烦，某日一口气吞了七八个还不觉腻味。正赶上禽流感人心浮慌，只有木头家仍旧狂飘蛋香。庶民食品万岁。

3月12日

龙哥： 早上听风林说上期我的栏目出错了！并且，大象说网上也有读者对此不满！龙哥的心情滑入了谷底！自己先把自己骂了个狗血淋头！

飞月： 今天买到了《上帝也疯狂1&2》，能够重温儿时的记忆又能看到错过的《2》，真是幸福的不得了^-^。

3月13日

PERFECT： 终于在电影院看了指环王3，心满意足。别看编辑部里有许多人吵吵着如何如何期待指环王3，但实际肯花钱走进电影院的到目前为止还只有我一个。作为该项赛事的"第一"，我当然有资格在这里炫耀一下!

大象： EYETOY比赛惜败后，回家第一件事是上秤，随后是洗澡，接着是把那两个比赛时挂在胳膊上的空瓶子放好——一个能卖两毛钱啊!

雪人： 来到北京后第一次逛街，和飞月一起去了一家模型店。这家店里的好东西真的不少，俺就相中了樱，可是一看价钱，就只好鸣金收兵了!

3月14日

龙哥： 虽然放假，却怎么也睡不着。想着得写个道歉信才对得起读者，并且一定要把这期做好，于是一大早就开始在家工作！自己加班！

PERFECT： 3月14日……3月14日干什么了，我真的记不清了，大家就全当我短期失忆了吧^-^。

风林： 如果有时间的话，木头最想做的事情就是去进修音乐。自己曾经的最大梦想就是做一个伟大的音乐家……虽然不太现实吧。说实在的，现在好多音乐人真的太差劲了，原创歌曲毫无新意，完全是缺乏乐感的表现。敢说自己比他们做的音乐要好，我就不服呢……

雪人： 上午被大象抓住当现场解说，壮着胆子试了一次，虽然也犯了一些口误，不过总体上还算过得去，以后应该会更好一些吧？下午和AKIRA大人一起去了新街口,禁不住售货员的"扰民推销法"买了件衣服,竟然获赠一顶牛仔帽,装成牛仔在街上扮酷，却发现AKIRA大人换上青春装后比俺更能吸引妹妹的眼球!

3月15日

PERFECT： 我不想骗自己，也不能骗大家，从上次截稿到今天，我的生活平淡无奇，基本上是朝九晚五，晚上回家读书、看看DVD也就睡觉了。小时候总觉得长大后的生活充满刺激的，但是现实告诉我，平静才是成熟的第一特征，不仅生活是平静的，更要学会用平静的心态去看待事物。

风林： 这期木某的表现大象居然还不满意……这家伙，真拿我当群众演员了……

电子游戏软件 NEXT 次回预告

攻略速报

PlayStation 2 DRAGON QUEST V

最新一期 全剧情豪华攻略特典 全隐藏极秘趣味研究

勇者斗恶龙V 天空的新娘

特别 时光的烙印 令我们无限感怀 游戏词汇

电软实力企划 专题绝对独家

真三国无双3 帝国 全攻略研究

PlayStation 2 真·三國無双3 Empires

分裂细胞 明日潘多拉

XBOX/GBA 大攻略双重冲击

忍者外传最高段研究 及更多精彩内容

电击关注

铁骑大战 硬派激战传

更多精彩 两周后见